

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



Zombie: the Dead World

«Зомби: Мертвый Мир»

КНИГА ПРАВИЛ

(с) «3I GameStudio», 2013

Содержание

1. Пролог: Когда твой мир рушится.....	3
2. Игровой мир.....	12
3. Список игровых терминов.....	15
4. Правила действий.....	16
5. Боевая система.....	20
6. Создание персонажа.....	25
7. Параметры.....	27
8. Навыки.....	29
9. Важные игровые показатели.....	34
10. Проверки («Спас-Броски»).....	35
11. Игровые индикаторы.....	37
12. Переносимый вес.....	40
13. Инвентарь.....	41
14. Распределение свободных очков.....	42
15. Таблица оружия.....	44
16. Ресурсы.....	45
17. Убежище.....	52
18. Враги.....	58
19. Правила для рассказчика.....	62
20. Игровое взаимодействие.....	67
21. Опыт.....	69
22. Эпилог: Жизнь продолжается (?).....	71

Пролог: Когда твой мир рушится

- Джимми, а я ведь тебе никогда не рассказывал, как докатился до такой жизни.

- Помолчи! – крикнул на меня Джим, - Тебе сейчас нельзя разговаривать, нужно беречь силы.

- Да брось. Мы оба знаем, что со мной скоро произойдёт, - я сглотнул слюну, мне было тяжело говорить, - Дай хоть выговориться напоследок. Тем более, что я никогда не рассказывал тебе о том, кем я был до катастрофы.

- Адам, заткнись! Твой организм просто должен побороть вирус, а для этого, ты должен молчать.

Я был больше не в силах продолжать этот спор, времени действительно оставалось мало, поэтому я просто стал говорить, не слушая его возражения.

Джимми, как ты считаешь, сколько нужно времени, чтобы мир, в котором мы все жили и который, как нам всегда казалось, знали, вдруг рухнул?

Для себя я пришёл к выводу, что для этого нужно семь дней.

Представь себе, всего неделя и мир, каким мы его знали, прекратил своё существование. Мир рухнул, захлебнулся в собственной крови тех, кто его породил. Мы ли сами его уничтожили, или довели до того, что он решил избавиться от нас, заменив толпой голодных и беспощадных мертвецов... на самом деле уже не важно.

Всё это было как... как какой-то страшный сон, от которого невозможно проснуться. Они... они просто появились из ниоткуда, как саранча, пожирая на своём пути всех, кто был менее проворным, чем эти твари. Никто из несчастных жертв так до конца и не понимал, что произошло. Когда их разрывали на части, они просто не успевали осознать свою смерть. Те, кто раньше был людьми, если от него ещё что-то оставалось, присоединялся к этой безумной орде мертвецов, пожирая тех, кто оказывался у них на пути. И так они стремительно пополняли свои ряды. Но всё это ты знаешь...

Чёрт, из-за лихорадки, я начал совсем не с того.

Я родился и вырос в Чикаго. Закончив университет, я вскоре женился на своей любимой Кристине, а затем устроился работать инженером, в крупную компанию, занимающуюся... а да не важно чем. Её всё равно больше нет. Спустя год, у нас родилась дочка, мы назвали её Лаурой. С момента её рождения прошло 8 лет.

А потом всё это началось.

В первый же день, по телевизору сказали, что всё очень серьёзно, зараза стремительно распространяется по всему миру, и, по сути, не одни мы находимся в жопе. Америка, Россия, Европа, эпидемия захлестнула всех. Там же, по телевизору, нам сказали, чтобы мы не покидали своих домов, плотно закрывшись, ни с кем не разговаривали, тихо и смирно сидели, ожидая спасения...

Теперь я понимаю, что это была самая идиотская идея из всех, что я слышал. Однако, я, моя жена и дочь послушались этих козлов, и мы остались дома.

Телефоны не работали, сеть была перегружена, интернет тоже отключили. Зачем? Я проверил наши запасы еды и воды. Мы могли спокойно продержаться на осадном положении две недели, поэтому проверив замки на двери нашей квартиры, ещё сильнее её усилив, насколько мне позволяли мои столярные навыки, чтобы к нам никто не вошёл, мы стали ждать. Не выключая телевизор, мы смотрели, практически в прямом эфире, как мир начал своё погружение во тьму.

Из окон постоянно доносился звук мчащихся машин полиции и скорой помощи, ближе к вечеру стали появляться военные грузовики и вертолёты. Ночью мы слышали постоянные выстрелы, затем взрывы. Непонятно как, но мы смогли заставить себя уснуть, и это снова было нашей ошибкой.

На второй день, всё было значительно хуже. Из окон квартиры, перед нашим взором предстала страшная картина. На улице разбитые машины, побитые стёкла магазинов и домов, куча мусора, постоянный дым и огонь в различных частях города и Они.

Когда мы увидели их первый раз, я скажу тебе честно, чуть не наложил в штаны. Настолько мерзкого и отвратительного зрелища в своей жизни я никогда не видел. Ходячие трупы, обоссаться! Зомби, мертвецы, называйте их, как хотите.

Да, о чём это я? Ах да, мы первый раз увидели их вживую, и это было страшно. Повсюду кровь и трупы. Мы увидели, как они поймали одного человека, и стали жрать его, прямо там, на улице, словно так было всегда! Бедняга орал, кричал, звал на помощь, но они накинлись на него. Они не двигались очень быстро, в том смысле что, от них можно было убежать. Проблемы начинались, если их было много и они тебя окружили. Тогда с большой долей вероятности ты был обречён. Что и произошло с этим несчастным человеком. Одни мертвецы беспорядочно ходили, другие доедали тех, кого поймали чуть раньше. Звук выстрелов не смолкал ни на минуту.

Теперь по телевизору говорили, чтобы мы уже не сидели дома, а шли в специальные убежища, расположенные в разных концах города. Ближайшее такое убежище, находилось в пяти кварталах от нас и, судя по тому, что творилось на улицах, мы бы при всём желании, не смогли

до него дойти. А тем более с ребёнком. У нас не было оружия, не было транспорта, по злой иронии я отдал машину в автосервис. На этой почве мы даже поссорились с Кристиной. Она была за то, чтобы мы быстро прошли в убежище, я же проявил благоразумие, не поддавшись накрывшей её панике. Я не виню её, за это, мы находились в стрессовой ситуации и мы не хотели умирать. Мне потребовалась много сил и энергии, чтобы убедить её в том, что с ребёнком на руках мы не пробьёмся сквозь толпу мертвецов и если бы мы это сделали раньше, то у нас ещё был бы хоть какой-то шанс на спасение, но время упущено, возможность тоже, поэтому нам оставалось только ждать.

Также нам подтвердили мысль о том, что любой укус или царапина, превращают здорового человека в одного из них. Не сразу, постепенно, но этот процесс неотвратим как сама смерть. Для того чтобы убить зомби, ему нужно повредить головной мозг. Никакие другие повреждения тела его не остановят. Мы, по-прежнему были в осаде, и нам было жутко страшно.

Наши соседи подозрительно тихо себя вели. Мы слышали движение на лестничной клетке, но точно не знали, кто там ходит. Были наши соседи живы или уже давно превратились в одних из этих тварей, нам неизвестно.

На третий день, теперь это уже можно было назвать эпидемией, эфир прекратился. Я достал из кладовки старое радио, теперь всю информацию мы получали оттуда. Список убежищ постоянно обновлялся. Нам в каком-то смысле повезло. Убежище, в которое мы вчера планировали идти и из-за которого поругались с Кристиной, более не существовало. Теперь ближайшее от нас убежище было очень далеко, чтобы дойти до него пешком.

Короче, мы были полностью отрезаны от мира.

Помимо нас в доме ещё были семьи, не все из них прорывались во второй день к убежищу. Кое-кого мы видели на улице, бродящих среди мертвецов, ищущих уже нас, живых. Мы набрались смелости и посмотрели, как на лестничной клетке также ходят мертвецы, поэтому старались лишний раз не шуметь. Выстрелы раздавались уже значительно реже, а крики людей всё чаще. В небе изредка летали вертолёты.

Моя дочь, Лаура, постоянно плакала, а жена погрузилась в странную депрессию. Я её ещё никогда такой не видел, поэтому старался больше времени быть рядом с ней. Она снова стала кричать на меня, обвинять в бездействии. Мне казалось, что я стал её раздражать.

Четвёртый день начался с того, что у нас отключили электричество, воду и газ. Радио больше не работало, в туалет нам теперь не сходить, а продукты в холодильнике вот-вот скоро испортятся. Сказать, что у нас серьёзные проблемы, это ничего не сказать.

Мертвецов на улицах стало ещё больше чем вчера. Они заполонили всю улицу, бесцельно бродя, и толкая друг друга. О том, чтобы пройти мимо них, да ещё и незамеченным, не могло идти речи. Время от времени вдали раздавались выстрелы, всё так же были слышны крики и зомби шли туда. Небо было чистое, уже никто никуда не летел. Звуков машин также не слышалось.

Вот теперь мы по-настоящему запаниковали. Нам нужно было что-то делать, что-то придумывать и решать, как нам быть дальше. Но куда нам идти? Как нам спастись? Где было безопасное место, мы не знали. Я достал список тех убежищ, которые успел записать, когда ещё работало радио. Есть ли они там до сих пор, неизвестно, но оставаться здесь взаперти мы больше не могли. Еда и запасы воды были на исходе. По глупости или от сильного стресса, мы тратили больше, чем планировали. Ситуацию усугубило ещё и отключение энергии. По моим оценкам наших припасов оставалось только на пять дней.

Мне казалось, что Кристина стала отдаляться от меня. Она заперлась в спальне, откуда я слышал, только постоянные молитвы. Что ж, время для искупления грехов самое неплохое. А Лаура? Она тихо плакала в своей комнате.

Джим, не пойми меня неправильно, я, так же как и моя семья испытывал страх. То, что происходило на улицах, никак, кроме как «конец света» не назовёшь. Но мне, в отличие от жены и ребёнка, необходимо было сохранять спокойствие, иначе не имеет смысла говорить о шансах на спасение...

Эту ночь я провёл в зале, уснув на диване для гостей, Кристина так и не пустила меня в спальню и вообще со мной не разговаривала. Я поцеловал дочь перед сном, пообещав ей, что скоро этот кошмар закончится, а сам лёг на диван. Крики и стоны людей доносились уже реже, а вой, или точнее сказать гул, который издавали мертвецы, только усиливался, а ещё звук раздираемой плоти и чавканья. Я ворочался на диване где-то пару часов, затем отключился.

Пятый день ничем не отличался от четвёртого. Пока я спал, моя жена взяла немного еды и воды, затем ушла в нашу комнату, также как и вчера закрыв за собой дверь. Она, по-прежнему, молилась. Мне кажется, в тот момент она стала сходить с ума, потому что вперемешку с молитвами, я слышал как она, говорила сама с собой, и периодически смеялась. Поверь мне, Джим, это было страшнее армии мертвецов на улицах. Но я не виню её за это. Люди по разному реагируют на стрессовые ситуации. Моя жена не была готова к такому развитию событий. Я её понимаю. Не одобряю, но понимаю.

Больше откладывать наше спасение, нельзя. Если мы останемся здесь, то умрём. Это было очевидно. Если мы попытаемся отсюда выбраться, то нас тоже ждёт не завидная участь, но выбора у нас нет.

Я вышел на балкон, и осторожно, чтобы меня не заметили, стал разглядывать улицу, пытаюсь понять, как нам отсюда выбраться.

Итак, думал я, что мне известно об этих тварях? Они не самые быстрые и проворные существа, поодиночке с ними можно справиться. По возможности нужно избегать группы. Их можно убить, повредив голову, а точнее мозг, именно он отвечал за их активность. Они чуткие на громкий звук, а значит, их можно отвлечь, в то время как мы убежим из города.

Передвигаться на своих ногах не получится, нужен транспорт. Я осмотрел улицу и увидел, что хоть дорога вся была в мусоре и трупах, проехать на автомобиле представлялось возможным. Как назло автомобиль нашей семьи был в ремонте, однако у наших соседей на улице, практически перед входом, стоял отличный внедорожник – идеальный автомобиль для теперешних дорог.

Меня вдруг осенило. Я посмотрел в глазок двери. Квартира соседа была прямо по коридору и налево, кажется закрыта. На лестничной клетке никого, абсолютная тишина. К горлу подступил комок страха, но идея была вполне рабочей, чтобы от неё отказываться, поэтому надо было рискнуть.

Я хотел проникнуть в квартиру соседей и забрать ключи от их машины, но мне было не ясно, живы ли они, забаррикадировались в квартире, или мертвы? Теперь именно мне предстояло это выяснить.

Я достал ящик своих инструментов, взял кое-что для взлома соседской двери. Мне нужно было чем-то вооружиться, поэтому я взял свою старую бейсбольную битку. От всех этих действий, страх лишь усилился. Я подошёл к двери и ещё раз прислушался – было тихо.

Моя цель была простой, мне нужно было выйти из квартиры на разведку, узнать дома ли мои соседи и насколько вообще безопасно в подъезде. Я подошёл к комнате, где заперлась Кристина, и сказал ей о том, что хочу выйти на лестничную клетку проверить квартиру соседей и попытаться взять ключи от их машины, попросил её о помощи, чтобы она присмотрела за дочкой. Она мне ничего не ответила, лишь продолжала тихо молиться. По всей видимости, ждать помощи от неё, бессмысленно.

Я не хотел этого, но выбора у меня не оставалось. Я попросил помощи у своей дочери Лауры, которая тихо сидела в своей комнате, что-то рисуя на бумаге. Я попросил её помочь мне кое-что сделать и она согласилась.

В момент, когда я выйду, она должна закрыть дверь и смотреть в глазок, чтобы в случае чего быстро открыть её мне или наоборот, закрыть, если мне или ей вдруг будет угрожать опасность. Конечно, она заревела. Я попытался успокоить её, обняв, поцеловав и сказав, что всё будет хорошо. Хотя сам до конца в это не верил.

Лаура тихо и очень осторожно открыла дверь. Когда я вышел в коридор, дверь за мной закрылась. От меня до двери соседа около пятнадцати шагов по прямой. Я насколько мог бесшумно подходил к лестничной клетке слева, внимательно вслушиваясь в тишину, моё сердце билось всё сильнее.

Я также осмотрел лестничную клетку, сначала заглянув вниз, и не увидев там никого, прошёл чуть вперёд. Наверху тоже чисто. Либо зомби вышли на улицу, либо разошлись по дальним коридорам или квартирам дома.

На нашем этаже были открыты некоторые двери в квартирах, стены в некоторых местах, как и двери, измазаны кровью. Я осторожно открывал двери битой, стараясь не шуметь, проверяя проходы, чтобы в случае взлома двери, на меня сзади никто не накиннулся. В тех, квартирах, которые я проверил, было чисто. Подойдя к двери соседей, я негромко постучал, позвав соседа по имени. Никого. Затем сделал это чуть громче. Опять никого, но мне послышался шорох где-то неподалёку, надо мной. Надо действовать быстро, подумал я, и положив битку рядом, достал инструменты из карманов, начал вскрывать дверь.

Мои столярные навыки, позволили мне через две минуты взломать дверь соседской квартиры. Я открыл дверь и быстро закрыл её за собой, войдя внутрь.

Практически сразу, с криком, на меня набросился труп моего соседа. Успев быстро сориентироваться, я оттолкнул его битой, отчего он упал на пол. За ним вышла его мёртвая жена. Не знаю, что на меня нашло, но я не испытывал к ним никакой жалости, только злость и отвращение. Я понимал, что в данном случае говорить о милосердии не приходится. Схватив покрепче свою битку, я, со всей дури, нанёс точный удар по её черепу. Теперь уже, она окончательно была мертва.

Её муж, Джозеф, успел за это время встать с пола и снова броситься на меня. Я был к этому уже готов, поэтому ударил его, попав в плечо, повалив мертвеца наземь, затем ударил ещё раз, уже лежащего, по голове, и ещё раз, окончательно убив этого ублюдка.

Быстро осмотрел себя на предмет укусов и битку на повреждения, всё было нормально. Времени полностью осматривать квартиру, на наличие полезных для меня припасов у меня не было. Нашу драку вполне могли услышать другие мертвецы. Я осмотрел карманы Джозефа, ключей не было, затем журнальный столик. Тоже пусто. Ключи оказались на кухонном столе. Я схватил ключи, засунув в свой карман, и взял со стола две бутылки питьевой воды, кинув в пакет, который нашёл там же.

Не подумай, что я так люблю обращать внимания на детали, просто тот день запомнился мне на всю мою жизнь...

Быстро закинув инструменты, я осторожно открыл дверь. Пусто и тихо. Не дожидаясь приглашения, быстрыми шагами пошёл обратно к своей квартире.

Дойдя до лестничной клетки, справа, на меня набросился зомби с верхнего этажа, это было... слегка неожиданно, но я сумел защититься, толкнув зомби так, что он перевалился через перила и упал вниз.

Лаура вскрикнула, она всё это время наблюдала за мной. Крик привлёк внимание мертвецов. Я посмотрел вниз, куда только что скинул одного из них, как зомби стали сначала обратить внимание на скинутый мной труп, а затем подниматься по лестнице, на крик моей дочери. Я насчитал где-то восемь штук этих тварей. Сверху тоже стали спускаться, но я уже подбежал к двери, поэтому не стал смотреть, сколько их там. Дочка тут же открыла дверь, и я забежал внутрь своего убежища.

Затем, наспех заблокировав дверь, мы, обнявшись друг с другом, отбежали от двери и с сильным сердцебиением стали наблюдать за тем, что произойдёт дальше. В тот момент мы были самыми тихими людьми на свете.

Через несколько минут я осторожно подошёл к двери и увидел, как на нашей лестничной клетке стали собираться эти зомби. Они разбрелись по коридору. Это, с одной стороны хорошо, с другой плохо. Хорошо то, что они так и не поняли где мы, а плохо, то, что когда мы будем выходить, от них придётся избавиться. Впрочем, надо подождать. Может быть они разойдутся, и нам будет легче покинуть этот дом. От восьми этих уродов, если поодиночке, я смогу избавиться.

Ну что ж... Ключи были у нас. Я ещё раз вышел на балкон, посмотреть на то, что происходит на улице. Мне показалось, что их стало меньше. Хотя может быть, мне просто показалось. Впрочем, неважно, думал я. Ключи от нашего спасения теперь у меня, так что теперь шансы на спасение выше. Оставалось только собрать припасы и приготовить одежду. Я планировал покинуть эту квартиру на следующий день, утром. Оставаться здесь, было делом заведомо гиблым.

Чтобы выжить какое-то время, нам нужны были припасы (еда, вода, медикаменты и т.д.), ну и оружие, которого у меня не было (бита не в счёт). Я попросил, чтобы дочь вела себя тихо, а сам принялся готовиться к отъезду. Из шкафа я достал свой походный рюкзак и стал собирать наши припасы, попутно объясняя Лауре, что планирую сделать. Теперь единственной и, пожалуй, самой главной проблемой оставалась Кристина, которая до сих пор сидела в спальне, и никак не хотела с нами говорить.

Я собрал все наши припасы в две сумки, разделив их между собой и женой. Собрано было всё, кроме одежды. Она вся находилась в нашей с супругой, спальне. А я не мог войти в комнату, не создав шума. Поэтому

решил подождать. Остаток вечера и до самой ночи, мы проговорили с дочкой, потом легли спать.

Сквозь сон и дремоту, я услышал, как моя дочь пытается меня разбудить. Я открыл глаза и увидел её напуганное лицо. Она сказала, что мама не просыпается и молчит. Резко вскочив с кровати, я побежал в спальню.

Дверь была открыта, видимо ночью она выходила. Я увидел её лежащую в нашей постели, абсолютно бледную. На столе рядом с кроватью стояла открытая пачка сильного снотворного, початая бутылка виски и записка.

Кристина сломалась, не выдержала. Или не захотел жить в этом мире. В записке было сказано, что она страшно напугана и устала. Она не хотела видеть, как нашу дочь сожрут эти твари, не хотела сама становиться одной из них, поэтому и приняла такое решение, тихо и без боли, покинув этот мир. Она бросила нас. Оставила нас с Лаурой одних.

Я кое-как успокоил свою дочь, отведя её в спальню и прикрыв за собой дверь, а сам взял недопитую бутылку и пошёл на кухню.

Мои планы поменялись, теперь мы с дочкой остались вдвоём. Нам предстояло теперь одним покидать эту квартиру. Лаура подавлена, я тоже не в лучшей форме, поэтому в этот день я решил, мы никуда не пойдём. Я не мог похоронить свою жену, поэтому мне пришлось её оставить здесь. Зайдя в спальню, где лежала Кристина, я забрал оттуда все необходимые вещи. На сей раз только мои вещи. Затем ещё раз посмотрел на её труп, достал покрывала из шкафа и накрыл ими её тело, несколько раз её обернув. Я огляделся по сторонам, проверив, ничего ли я не забыл, затем вышел из комнаты и прикрыв за собой дверь.

Шестой день в этом новом, страшном мире, закончился тем, что я напился и отключился. Это было второй самой страшной ошибкой в моей жизни.

Я не знал! Клянусь тебе Джим, я не знал, что такое вообще возможно! Для меня открылась ещё одна страшная тайна. Неважно как человек умер, был он укушен или нет, если он умирает, то через некоторое время становится одним из этих кровожадных монстров. Я проснулся от криков Лауры, вскочил с кровати, но было уже поздно. Мою дочь, лежащую на полу и тянущую ко мне руку, ела собственная мёртвая мать.

На секунду я оторопел от увиденного, затем быстро подбежал и сбросил с неё эту тварь. Лаура замолчала, на некоторое время, и затем просто отключилась от потери крови (у неё была серьёзная рваная рана на шее). Я стал бить то, что когда-то называл Кристиной, затем схватил со стола битую, и со всей силой и злостью ударил свою жену по голове, отчего она раскололась. С ней было покончено, но для меня всё только началось, потому что самое страшное началось именно сейчас. Мне

нужно было решать, что делать с Лаурой, я проверил пульс и понял, что она тоже мертва.

Впервые за все эти дни я не выдержал и заплакал. Я взял своего ребёнка в руки и обнял его, измазавшись в его крови. Я просто сидел и плакал. Я даже не заметил, что шум борьбы и криков привлёк внимание этих тварей, и они сейчас били своими руками в мою дверь, пытаясь проникнуть внутрь. Где-то, через минуту, мне предстояло сделать то, с осознанием чего я буду жить всю свою оставшуюся жизнь. Моя девочка стала перерождаться. В ней умирал человек, но просыпался голодный монстр и я знал, что мне нужно сделать. Аккуратно положив ребёнка на диван, я пошёл на кухню, взять нож.

Вернувшись, я обратил внимание на судороги, которые вдруг стали проходить по её телу. Мне оставалось только ждать, когда она откроет глаза, чтобы удостовериться, что она окончательно мертва и теперь одна из них. Я сел рядом с ней, держа нож наготове. Лаура открыла глаза, и я увидел там отсутствие всякой жизни. Она посмотрела на меня пустым мёртвым взглядом и произнесла что-то нечленораздельное, потянув ко мне свои руки. Я сказал: «Прости меня, малыш. Папа любит тебя» и всадил нож ей под подбородок, прямо в мозг. После чего, безостановочно рыдая, вытащил нож и бросил его в сторону.

А дальше я не помню, что со мной произошло. Я просто отключился. Мой мир рухнул. Он рухнул на седьмой день катастрофы.

- На следующий день я встретил вашу группу, покидая Чикаго. И вот уже прошло два года. Чёрт! Два года! Сколько мы пережили, а? Джим? Через какой ужас нам довелось пройти вместе? А теперь всё заканчивается. Для меня. И надо же, скольких зомби мы убили, а меня укусил один, когда я меньше всего этого ждал. Какая глупая смерть! - я засмеялся.

- Адам, прекращай! - у Джима наворачивались на глазах слёзы - Ты не умрёшь! Слышишь меня? Не умрёшь!

- Нет дружище, я очень устал. Заражения уже не остановить. Да и задержался я на этом свете. Мои любимые девочки меня уже там заждались. Хватит. Как только я отключусь, пожалуйста, сделай это. Я не хочу превращаться в одну из этих тварей.

Я ощущал, что моё время закончилось, и на секунду вдруг осознал, что я, в общем-то, счастливый человек, потому что для меня всё это закончилось. Всё уже решено. Теперь пусть у живых болит голова, пусть они переживают и беспокоятся о своём выживании. А я... я выбываю из этой игры.

Приветствие

Добро пожаловать в игру «Зомби: Мёртвый мир». В мир, которым правит жестокость, где «кто сильнее – тот и прав», где смерть поджидает на каждом углу, где от каждого вашего решения зависит, сможете ли вы дожить до следующего утра или пополните ряды голодных мертвецов.

Когда задумывалась эта игра, мы изначально планировали создать сжатое (а не обширное) руководство с правилами, чтобы не перегружать её деталями и не запутывать игрока.

Мы считаем, что игра должна быть ясна и понятна тем, кто до этого никогда (до этого момента) в подобные настольные ролевые игры не играл. Поэтому руководство написано на простом и понятном языке, исключительно по существу и с подробными примерами, для лучшего понимания и усвоения игровой системы.

Описание правил и вселенной игры «Зомби» идёт от простого к сложному. Будет очень хорошо, если вы распечатаете листы персонажей и по ходу изучения правил, создадите себе своего уникального персонажа.

Ну что ж, если всё понятно, то давайте перейдём непосредственно к правилам игры.

Игровой Мир

Прежде чем приступить к самой игре, вам необходимо изучить игровой мир, в котором вам предстоит создать и отыграть своего персонажа.

Мир Зомби

Мир игры – это наш современный мир, в котором произошёл зомби-апокалипсис.

Непонятно откуда появившиеся монстры, стали нападать на живых людей. Что это? Странная мутация? Биологическое оружие? Или наказание рода человеческого за его грехи? Доподлинно никому не известно. Известно лишь то, что люди оказались ко всему этому не готовы.

Один за другим крупные города стали захлёбываться в крови. Армия мертвецов росла с каждым убитым ими, человеком, и их ничто не могло остановить. Привычная, всем людям, власть больше не управляла ситуацией. Мир, как и всё человечество, оказался обречён на вымирание.

Сначала пропала связь, затем вода и электричество, цивилизация погрузилась во тьму...

Однако ещё есть выжившие, которые прячутся в руинах крупных городов, ища хоть какую-то еду и убежище. Есть и те, кто покинул города в поисках безопасного места, куда ещё не успели добраться кровожадные зомби. Некоторые люди вообще считают, что мир ещё можно спасти, если все объединятся против общей опасности и создадут на месте разрушенной цивилизации, новую. С новыми законами и укладом жизни. Получится ли это у них? Сложно сказать.

Но есть и те, кто считает, что этот мир уже не спасти. Что все мы рано или поздно умрём. И если не от укуса зомби, то от выстрела таких же «реалистов» выживших как мы. Поэтому они предпочитают стрелять первыми, теряя остатки всякой человечности, объединяясь в группы и убивая всех живых и не-живых на своём пути.

Кем будете вы в этом новом мире? Бандитом, идеалистом или просто выжившим, стремящимся как можно дольше походить по этой мёртвой земле в облике человека? Всё в ваших руках.

Место и время действия

Зомби-апокалипсис произошёл по всему миру, поэтому, неважно на каком уголке земного шара (Америка, Европа, Азия) и в какой стране (Россия, США, Великобритания или Япония) вы находитесь. Зомби есть везде! Поэтому вы можете создавать любые игровые истории, с любыми героями и погружать их в то место, куда вам будет угодно.

Что касается времени действия, то это наш современный мир, со всеми последними научными и техническими достижениями человечества. Интернет, мобильная связь и т.д., всё это есть (а точнее было) в нашем мире. По поводу того, как время идёт непосредственно в игре, то здесь всё так же, как и в обычном мире. В сутках 24 часа, день сменяется ночью, времена года сменяют друг друга.

В принципе, вы можете придумать и вымышленный мир, с вымышленными городами и странами, но в этом практически нет смысла, так как мир реальный предоставляет потрясающие возможности по отыгрышу историй.

Как происходит игра?

Для игры вам потребуется минимум два человека, один из которых игрок, другой – рассказчик или мастер игры.

Рассказчик создаёт и рассказывает игровую историю. Игрок создаёт, при помощи листа персонажа, своего героя и управляет им в той истории, которую придумал рассказчик. Игрок словесно взаимодействует с рассказчиком, совершая различные действия, а рассказчик описывает игроку последствия его действий.

Вся игра происходит как бы в воображении рассказчика, описывая игроку, что в этот момент происходит вокруг его персонажа.

Задача игрока - выполнить все поставленные перед ним игровые цели, дойдя живым до конца истории, по окончании которой, рассказчик начисляет игроку опыт, необходимый для улучшения его персонажа.

Свобода действий

Вся прелесть игры заключается в том, что игрок может взаимодействовать с миром, придуманный рассказчиком, так как считает нужным, руководствуясь логикой, здравым смыслом и выработанной игроком стратегией. Логикой и здравым смыслом также руководствуется и рассказчик, при создании своей истории.

То есть, по сути, и это очень важно, чтобы вы понимали, **в игре нет никаких правил!** Самое главное – это интересная история и отыгрыш игроком своего персонажа. Задача рассказчика – суметь подстраивать историю под действия игрока таким образом, чтобы она не потеряла свою привлекательность и интерес для игрока. Игрок и рассказчик вместе создают историю.

Техническая сторона системы (броски кубиков и т.д.) представлены здесь исключительно как рекомендации, которую рассказчик может изменять так, как он считает нужным в данной конкретной истории.

Что необходимо для игры

Для игры, помимо листа персонажа, заполненного игроком и истории, заготовленной рассказчиком, а также карандашей, вам обязательно понадобятся 10-ть десятигранных кубиков. Их можно либо купить в магазине настольных игр, либо скачать программу в интернете. Например, на нашем сайте <http://3igames.ru> представлена такая программа, которую вы можете свободно скачать.

Рассказчику неплохо под рукой иметь план игровой истории, чтобы в случае чего быстро корректировать своё повествование. Можно даже сделать небольшую карту местности, чтобы было проще ориентироваться мире игры.

Поскольку, скорее всего, игра будет проводиться дома, вы можете приготовить для своих друзей и знакомых вкусные закуски и запастись большими запасами воды. По себе знаем, что игровая сессия (особенно на 3-4 часа) вызывает дикий аппетит, а постоянные разговоры вызывают жажду.

Больше ничего, кроме хорошего настроения и желания играть, для игры вам не понадобится.

Список игровых терминов

Для тех, кто играет впервые, здесь представлены игровые термины, которые необходимо знать будущим игрокам и Рассказчику.

- **Параметры:** Семь основных характеристик, описывающие персонажа (Сила, Ловкость, Стойкость, Разум, Восприятие, Сообразительность, Харизма).
- **Навыки:** Знания и умения персонажа, которые он может применять для совершения различного рода действий.
- **Действие:** Активность, которую проявляют персонажи в мире игры. Когда игрок объявляет рассказчику, что он собирается что-то сделать, он совершает действие.
- **Провал:** В случае если игрок при помощи кубика выбросил «1», при этом не получив ни одного успеха, действие считается провальным.

- **Запас кубиков:** Это количество кубиков, которые вы можете бросить после того, как сложите свои различные черты. Это количество кубиков, которые вы можете бросить во время действия.
- **Сложность:** Это число от 2 до 10, определяющее сложность действия, которое совершает персонаж. Чтобы действие было успешным, ему необходимо выбросить число равное или больше числа сложности.
- **Показатели:** Это черты, участвующие в различного рода проверках (Контроль, Воля, Реакция, Храбрость и Живучесть).
- **Здоровье:** Определяет, насколько сильно ранен персонаж игрока.
- **Персонаж:** Отдельная игровая личность, которую создаёт игрок при помощи листа персонажа, и которого он отыгрывает по ходу игры.
- **Игрок:** Тот, кто создаёт и отыгрывает персонажа в мире игры.
- **Рассказчик:** Тот, кто создаёт историю игры и ведёт по ней игроков.
- **Сцена:** Эпизод истории, в течение которого происходят различные события.
- **Глава:** Отдельная игровая история, придуманная рассказчиком. По окончании главы игроки получают опыт.
- **Система:** набор правил, используемый для конкретных игровых ситуаций.
- **Воля:** показатель контроля персонажа. Воля персонажа помогает ему успешно совершать действия, вне зависимости от выпавших результатов после броска кубиков.

Правила действий

Практически все действия в игре «Зомби» осуществляются по желанию игрока в любой момент игры, о которых он сообщает рассказчику. Задача рассказчика назначить действию параметр и навык, а также сложность для броска.

После совершения броска игроком, рассказчику предстоит описать результат действия и скорректировать в соответствии с этим дальнейшую игру.

А теперь подробнее рассмотрим всю механику игровых действий:

Действие = Параметр + Навык

Для того чтобы совершить действие, игрок бросает 10-гранный кубик. Количество кубиков определяется суммой параметра и навыка.

Пример: Вы хотите взломать сейф с боеприпасами (Сообразительность + Взлом), где сообразительность равно «4», а взлом - «3». Таким образом, у вас 7-мь кубиков для броска. То есть вы будете бросать 7-мь кубиков.

Практически каждое действие, совершаемое игроком, имеет под собой свой параметр и навык. Для того, чтобы вам было проще определить, какой параметр участвует в том или ином навыке, справа от каждого навыка в листе персонажа прописан в скобках параметр.

ВАЖНО: Если у вас нет какого-то навыка, это не значит, что вы не можете совершить действие. Просто используете один лишь Параметр. Например, у вас отсутствует навык вождения, можно использовать Ловкость.

Сложность

Чтобы понять, было действие успешным или нет, у каждого действия есть сложность, назначаемая рассказчиком.

Сложность может быть от 1-го до 10-ти, где «1» - самое простое, рутинное действие, «10» - сверхсложное, практически невыполнимое. Изначально, для большинства действий, сложность равна «6».

Рассказчик может менять сложность действия для игрока по своему усмотрению, либо в соответствии с конкретной игровой ситуацией.

Успех

В случае если у вас выпали кубики больше степени сложности, действие можно считать успешным.

Пример: Возвращаясь к предыдущему действию, для того, чтобы взломать сейф, вы делаете бросок (7 кубиков) со сложностью «6». Вы получаете следующие результаты: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 6. У вас 4 успеха. Результат: вы успешно открыли замок, быстро и без шума.

Неудача

В случае если у вас выпали кубики меньше степени сложности, но больше 1-го, действие нужно считать неудачным.

Пример: Возвращаясь к предыдущему действию, для того, чтобы взломать сейф, вы делаете бросок (7 кубиков) со сложностью «6». Вы получаете следующие результаты: 3, 4, 5, 4, 2, 4, 3. У вас 0 успехов. Результат: вы потратили пару часов времени и кучу сил, но так и не открыли замок.

Провал

В случае если у вас выпали кубики равные «1», действие стоит считать провальным.

Пример: Возвращаясь к предыдущему действию, для того, чтобы взломать сейф, вы делаете бросок (7 кубиков) со сложностью «6». Вы получаете следующие результаты: 3, 4, 5, 4, 2, 1, 1. У вас 0 успехов, 2 провала. Результат: вы сломали звонок на сейфе, теперь его невозможно открыть. Теперь замок можно только взорвать.

Провальные броски аннулируют успешный бросок. То есть, если в нашем примере, выпадают такие результаты: 1, 1, 2, 3, 5, 6, 7 (2 успеха, 2 провала) то вы просто получаете неудачу.

ВАЖНО: Необходимо различать провал и неудачу. Неудача обычно не означает, что действие больше нельзя совершить, провал же означает, что действие не только больше нельзя совершить, но и то, что провал может ухудшить положение игрока, в зависимости от количества провалов.

Количество Успехов/Провалов

После совершения броска вы можете получить различное количество Успехов / Провалов.

Обычно, количество успехов и провалов влияет на степень последствий совершаемого игроком действия.

Пример: Вы осматриваете заброшенный склад на наличие припасов (Сообразительность + Ресурсы) = 6 кубиков, со сложность броска «6».

1-ый вариант, выпали результаты: 2, 5, 7, 3, 5, 4 (Успех 1) – вы нашли немного воды и еды;

2-ой вариант, выпали результаты: 2, 6, 7, 10, 6, 3 (Успех 4) – вы нашли немного воды, еды, медикаменты, фонарь и один бронежилет;

Как видите одно действие с разным количеством успехов, может привести к различным последствиям.

То же самое с провальными действиями. Количество провалов показывает, насколько тяжёлым для игрока было последствие совершенного им действия.

Чем больше провалов, тем сильнее усугубляется положение игрока. Какие-то действия становятся отныне, просто невозможны, появляются новые угрозы и опасности, которые игроку теперь необходимо учитывать при принятии дальнейших решений.

Простые действия

Такие действия как идти, взять, поесть, открыть дверь, подняться, сесть и т.д., не требуют от вас бросков кубиков, просто сообщите рассказчику о том, что вы будете делать.

Пример: Игрок сообщает рассказчику о том, что он хочет зайти в соседнюю комнату и посмотреть из окна, что происходит на улице. Рассказчик описывает ему то, что он там видит.

На улице ходит четыре зомби в разных концах улицы. Напротив дома, откуда ты смотришь, стоит небольшой продуктовый магазин, двери которого открыты.

Время действия

Некоторые действия могут требовать от вас быстрого принятия решения, которые проще всего объяснить на примере.

Пример: Вы забаррикадировались в частном доме вместе с группой выживших, вас окружило не меньше ста зомби, они ломаются в двери. Через 2 минуты, они ворвутся внутрь. Ваши действия?

После того как рассказчик объяснил игрокам ситуацию, в которой они оказались, он засекает время (2 минуты). В это время игроки могут

обсуждать, что им делать, взаимодействовать с рассказчиком. Если игроки так и не договорятся к окончанию времени, то зомби ворвутся внутрь и им придётся отстреливаться.

Рассказчик может вводить время действий в любой игровой момент, где требуется быстрое принятие решения.

Долгие по времени действия

Некоторые действия невозможно выполнить за несколько секунд. Такие действия могут потребовать от игроков потратить целый день на его выполнение. Что это за действия? Например, такие действия как ремонт защитных сооружений убежища (возведение баррикад и установка ловушек), создание каких-то вещей требующие существенного времени (от нескольких часов, до нескольких суток). Рассказчику необходимо учитывать фактор времени, когда игроки захотят сделать, то или иное, действие.

Совместные действия

Если время на действие кажется долгим, и один игрок с ним не справится, то игрок может объединить свои усилия с другим игроком. В таком случае они объединяют свой запас кубиков и в случае если они получают 2-а успеха, длительность выполнения действия будет сокращена.

Ограничения на выполнение действия

Не все действия могут быть выполнены игроком. Иногда рассказчик может вводить ограничения на выполнения действия, если у игрока низкий параметр, который отвечает за выполнения конкретного действия.

Штрафы / Бонусы

Иногда рассказчик может назначать штрафы (снижать запас кубиков; увеличивать сложность действия) и давать бонусы (увеличивать запас кубиков; уменьшать сложность действия) по своему усмотрению, либо в соответствии с игровой ситуацией.

Боевая система

Сражение – это то, чем вам придётся заниматься большее количество времени в мире Зомби. Причём вам придётся разбираться не только с зомби, но и с другими выжившими. О том, как это делать, и написан данный раздел.

Ход битвы

Любая битва, вне зависимости от того, играете вы один или вас несколько человек, против одного врага или целой банды, проходит по одной схеме (Инициатива – Атака – Уклонение – Поглощение урона – Исход битвы и при необходимости, Повторение).

Механика боя абсолютно идентична против разного вида врагов, будь перед вами зомби или живой человек.

В дальнейшем мы будем рассматривать пример, где игрок первый атакует противника.

1. Инициатива

Перед началом любого сражения определяется инициатива. Вам необходимо выяснить, кто первый будет начинать атаку. Атака может происходить автоматически по желанию рассказчика (например: вы шли по тёмному переулку и на вас напал зомби), либо по желанию игрока (например: вы встретились с другой группой выживших, которая настроена к вам дружелюбно, но игрок озвучил рассказчику решение напасть на группу людей, отобрав их припасы).

Практически после каждой атаки игрока (скрытое нападение или кто-то озвучил, что сейчас на вас нападут) игрок может сделать спас-бросок (Реакция + Ловкость) со сложностью «6», на перехват инициативы. Если вы получили неудачу, атаку начинает противник, если успех, то игрок.

Старайтесь завладеть инициативой, это облегчает любой бой.

2. Атака

Тот, кто завладел инициативой, первым начинает атаку. Любая атака, будь то стрельба или применение холодного оружия, проводится как сумма кубиков (Параметр + Навык) со стандартной сложностью «6».

Для того чтобы лучше понять механику боя, рассмотрим конкретную ситуацию боя, где игрок завладел инициативой

Пример: Игрок Дэвид Гарсия подошёл к задней двери аптеки, где находятся медикаменты для его больной жены. Путь к двери перегородил единственный зомби, который стоит к нему спиной. Зомби не видит Джека, поэтому он хочет убить его своей битой, о чём игрок сообщает рассказчику. Инициатива за Джеком. Игрок делает бросок (Сила + Холодное оружие), равный 6 со сложностью «5» (зомби не видит Джека), и получает результаты 4,3,3,8,7,1 = 1 успех

3. Уклонение

После того, как получены результаты атаки, вам необходимо рассчитать уклонение.

Уклонение у зомби отсутствует, они тупые и поэтому всегда прут на пролом. Уклонением владеют некоторые люди и игрок, если у него есть такой навык. Уклонение позволяет игроку избежать урона холодным оружием или рукопашной атаки, не переходя к поглощению.

Если же уклонение у него отсутствует, то этот этап боя пропускается. Поэтому сразу переходите к поглощению урона.

ВАЖНО: Уклонение не спасает от стрельбы.

4. Поглощение урона

Поглощение урона рассчитывается как Стойкость + Живучесть. У поглощения также есть сложность, равная «6».

Пример: У зомби невысокое поглощение, равное 1. Поскольку удар был нанесён сзади, сложность поглощения равна «7». Итак, рассказчик бросает кубики за зомби: 2 = 0 успехов.

5. Исход битвы (Повторение)

После того как получены результаты атаки и поглощения их необходимо сравнить. Если по результатам, Атака окажется выше Поглощения урона, тот, кого атаковали, получает урон.

Пример: Урон равен «1» (Атака Дэвида «2 успеха» - Поглощение зомби «1 успеха»). Дэвид со всей силы бьёт по голове зомби. Удар был такой

силы, что Дэвид разбил его голову, буквально раскроив череп, выбив мозги.

В случае если Атака окажется ниже Поглощения урона, то право атаковать передаётся тому, кто защищался и всё начинается заново (Атака – Уклонение – Поглощение – Исход битвы). В случае если и этот «раунд» не выявил победителя, ход опять переходит тому, кто атаковал первым и так пока кто-то из них не погибнет. Рассказчик при этом описывает весь ход боя.

Сложность атаки / уклонения / поглощения

Несколько слов по поводу сложности атаки / уклонения / поглощения.

Как вы уже поняли из предыдущего примера, их сложность может изменяться рассказчиком. На сложность атаки / поглощения урона влияют такие факторы как вид оружия, которым совершается атака, скрытность (насколько неожиданной была атака) и некоторых других игровых обстоятельств и ситуаций, которые придумает рассказчик.

В любом случае сложность в ходе боя определяется рассказчиком.

Степень урона / Смерть

Второй важный момент, который нужно прояснить, это степень урона, которую вам необходимо причинить противнику, чтобы его убить.

Степень урона определяется по следующей формуле:

$$\text{Степень урона} = \text{Атака (кол-во успехов)} - \text{Поглощение (кол-во успехов)}$$

В случае если степень урона получается отрицательной или нулевой, вы не наносите урона врагу.

Более подробно о том, какое количество урона и поглощения есть у тех или иных врагов, приведено разделе: «Враги»

Виды сражений

Теперь разберём основные виды сражений, которые вам будут встречаться по ходу игры в мире «Зомби». Также мы дадим некоторые рекомендации по тому, как проводить эти сражения.

Выживший против Зомби (Выжившего)

Стандартный бой был описан в разделе «Ход битвы» в одном из наших примеров. Это самый простой по отыгрышу сценарий битвы.

Выживший против нескольких Зомби (Выживших)

В атаке против нескольких соперников, вам предстоит использовать **множественные действия**. Множественные действия позволяют совершить несколько действий за один ход.

Игрок сообщает рассказчику о том, сколько атак (действий) за ход он хочет совершить. Затем он отнимает число, равное количеству атак (действий) от своего первоначального запаса кубиков. Дополнительные действия будут отнимать дополнительный кубик от запаса кубиков. Если запас кубиков будет равен нулю, это означает, что действие больше невозможно предпринять.

Пример: Наш старый знакомый Дэвид не успел зайти в аптеку, как на него тут же напали два зомби, по виду, работники аптеки. Выбора нет, нужно драться. Сделав спас-бросок (Реакция + Ловкость) со сложностью «6», Дэвид берёт инициативу и решает прикончить обоих зомби за один ход своей битой (Сила + Холодное оружие = 6). Запас кубиков равен 6. Затем он отнимает два кубика (так как совершает два действия), и запас кубиков равен 4. Сложность «6». Он бросает и получает результат: 5, 6, 7, 4 = 2 успеха. Поглощение для зомби: 1 кубик на каждого, сложность «7»: 3 и 7 – 0 и 1 успех. Исход: Зомби убиты с двух сильных ударов Дэвида по голове. Аптека теперь его.

Несколько выживших против Зомби (Выжившего)

Если вы играете в команде, и вам предстоит бой против одного зомби или выжившего, вы просто суммируете ваши кубики атаки, например, стрельбы (Восприятие + Стрельба).

Пример: Дэвид и Генри зашли на заправку за бензином для авто, за кассой стоит зомби, который медленно идёт к ним. Дэвид и Генри решают вместе убить зомби. Один битой, другой – монтировкой (Дэвид: Сила + Холодное оружие = 6; Генри: Сила + Холодное оружие = 5). Общая сумма кубиков для броска «11». У зомби никаких шансов выжить.

Несколько выживших против нескольких Зомби (Выжившего)

В данном случае, вы суммируете количество кубиков атаки всех игроков и вычитаете кол-во совершаемых атак (действий) из общего запаса кубиков.

Пример: забив зомби до смерти, Дэвид и Генри не успели перевести дух, как к ним из туалета вышли ещё три зомби. Снова предстоит драка. Общая сумма кубиков для броска «8» (11 кубиков – 3 кубика за три действия атаки).

ВАЖНО: Противники атакуют вас точно по таким же правилам.

Маневры

Засада

В случае если вы устраиваете засаду на врагов, вы получаете +2 кубика для атаки.

Скрытая атака

Либо сложность атаки –1, либо +1 кубик к атаке. Можно и то и другое, вместе.

Атака в движении

Если вы атакуете в движении сложность действия +1.

Прицеливание

При более точном прицеливании сложность +1, урон +1

Дальний выстрел

Если противник находится далеко, сложность выстрела увеличивается на +1 или +2

Создание персонажа

А теперь перейдём к самому интересному. К созданию персонажа.

Процесс создания персонажа в игре «Зомби» достаточно прост.

Вы можете прямо сейчас взять лист персонажа и приступить к его созданию. Давайте прямо по пунктам и разбираться...

Общая информация

Имя

Как зовут вашего персонажа? Имя выбирается в зависимости от той страны и национальности, которой будет принадлежать персонаж и от того места, где будет происходить игра.

Пол

Ну, тут всё просто, пол может быть либо мужской, либо женский. На что влияет пол? На общение с противоположным полом, на физические возможности и т.д.

Возраст

Какой возраст у вашего персонажа? Он молодой, он старый? Возраст влияет на физические возможности, на иммунитет и т.д.

Характер

Характер влияет на отыгрываемую роль. Придумайте себе свой характер и ведите себя по отношению к окружающим игрокам и возникающим ситуациям так, как бы повёл себя ваш герой. Иногда характер может влиять на показатели персонажа. Опять же по желанию рассказчика. За хороший отыгрыш своего характера, рассказчик может начислять очки опыта.

Профессия

Помогает в отыгрыше роли и в выборе навыков вашего персонажа. Также, по инициативе рассказчика, он может позволить вам добавить одно очко опыта в профильный навык вашей профессии (но навык не должен быть больше 3-х).

Биография

Оживите своего персонажа, придумав ему интересную, яркую биографию. Может быть, у вашего героя есть какая-то тайна? Или очень буйное прошлое? Всё это вы можете описать в биографии персонажа.

Описание персонажа

Опишите, как выглядит ваш персонаж. Высокий он или низкий? Худой или полный? Сильный или слабый? В общем, пишите всё, что посчитаете нужным.

Достоинства и недостатки

Вы можете наделить своего персонажа свойственные только им достоинствами и недостатками. Подробнее о том, какие достоинства и недостатки могут быть у вашего персонажа, описано в разделе «Достоинства/Недостатки».

Достоинства и недостатки

У каждого человека есть свои сильные и слабые стороны (достоинства и недостатки). Для того чтобы очеловечить вашего персонажа, вы можете присвоить свойственные только ему достоинства и недостатки.

Достоинства добавляют бонусы (увеличивают навыки или показатели на одну единицу, но не больше 3-х при создании персонажа). Недостатки, помимо штрафов, могут накладывать ограничения на отыгрыш персонажа и его поведение в определённых игровых ситуациях. Так что подойдите к этому вопросу очень ответственно, так как по ходу игры вы не сможете изменить свои достоинства и недостатки.

Ваш персонаж не может обладать исключительно одними достоинствами. Помимо достоинств персонажу необходимо присвоить и недостатки. Причём достоинства должны уравнивать недостатки. За тем, чтобы у игрока не было особых преимуществ при создании персонажа, следит рассказчик.

Какие достоинства и недостатки могут быть у вашего персонажа? Ниже приведён список того, что вы можете использовать при создании персонажа.

Достоинства:

Храбрый, Сильный, Иммуниет к болезням, Дальнозоркий, Быстрое насыщение, Вынослив, Стрессоустойчивый, Добрый, Стойкий к алкоголю, Устойчив к заражению, Острый слух, Быстрый сон, Самоучка, Спринтер и т.д.

Недостатки:

Трусливый, Слабый, Слабый иммунитет, Близорукий, Обжора, Паникёр, Параноик, Тяжёлый характер, Аллергия на еду (лекарство), Шумный, Плохо слышит, Клаустрофобия, Агорафобия, Шизофреник, Водохлёб, Долго спит, Очень темпераментный и т.д.

Достоинства и недостатки добавляют персонажу искру жизни.

Теперь наш персонаж готов как Личность. Теперь нам необходимо определиться с его Параметрами, Показателями, Навыками и Индикаторами.

Параметры

В игре «Зомби: Мёртвый Мир» у каждого игрока есть 7 основных параметров. Сила, Ловкость, Стойкость, Разум, Восприятие, Сообразительность и Харизма.

Каждый из параметров может быть поднят с 1-го до 5-ти. Где 1 – это очень плохо, 5 – отлично!

На что влияет каждый из этих параметров, а также их подробное описание приводится ниже:

Сила (Сил)

Сила влияет на урон в рукопашном бою, а также на применение холодного оружия. Помимо использования в бою, сила отвечает за переносимый вес персонажа. Если нужно перенести, подвинуть, поднять или бросить что-то тяжёлое, также используется параметр силы.

Ловкость (Лов)

Этот параметр влияет на то, насколько вы будете успешно уклоняться от ударов, высоко и далеко прыгать, отлично управлять транспортом и быть незаметным. Ловкость позволяет вам тихо и без шума делать то, ради чего, при обычных обстоятельствах, скорее всего, придётся прорываться с боем.

Стойкость (Стк)

Первое и самое главное свойство параметра «Стойкость» заключается в том, что она показывает, сколько урона вы сможете поглотить без причинения вреда своему здоровью. Насколько долго и быстро вы сможете идти, а также как долго можете обходиться без еды и воды, отвечает этот параметр. Стойкость влияет на то, как долго ваш персонаж сможет оставаться человеком, если его укусил зомби.

Разум (Раз)

Разум влияет на применяемые вами навыки в области «Знания» и «Выживание» (подробнее в разделе «Навыки»).

Восприятие (Вос)

Стрельба из какого-то бы ни было оружия, относится к данному параметру, соответственно, чем он выше, тем точнее и лучше будут ваши выстрелы. Восприятие помогает вам находить альтернативные пути решения целей и задач, быть всегда внимательным, чтобы первым узнать об опасности до её приближения. Лучше понимать других людей.

Сообразительность (Сбр)

Данный параметр позволяет вам осуществлять взлом замков, дверей, сейфов и т.д. Сообразительность влияет на безопасность (вашу и вашего убежища), количество найденных ресурсов, обезвреживание и создание ловушек, а также на обман другого человека.

Харизма (Хар)

Всё что касается общения, и взаимодействия с другими людьми влияет на этот параметр. Бартер, умение убеждать и запугивать, быть лидером и создавать связи в коллективе таких же выживших как вы. Всё это относится к параметру «Харизма»

Также, все эти параметры могут участвовать в проверках - «спас-бросках», например Ловкость, Стойкость, Разум и Сообразительность (подробнее в разделе «Проверки»)

Навыки

Всего в игре представлено 28 навыков, в четырёх группах (Бой и передвижение, Знания, Коммуникация, Выживание), по 7 навыков в каждой.

Каждому навыку соответствует свой параметр, помеченный справа от навыка, в скобках. Однако, по усмотрению рассказчика, в зависимости от ситуации, он может изменить параметр навыка на другой.

Пример: Вы с группой выживших, в небольшом «пустом» городе нашли автомобиль и хотите на нём покинуть это Богом забытое место. За навык вождение отвечает параметр «Ловкость». Но в данном случае, за вами нет погони, дороги не заблокированы, следовательно, вместо ловкости, вы можете использовать параметр – Разум. То есть вы будете кидать кубики (Разум + Вождение).

Теперь давайте подробнее рассмотрим каждый навык. Каждый навык в игре можно прокачать до 5-ти, где 1 – это очень плохо, а 5-ть – отлично.

Бой и передвижение

Акробатика (Лов)

«Акробатика», это различного рода прыжки, кульбиты, кувырки и т.д. Способность забираться в труднодоступные для других людей и зомби места. Значение навыка «1» – слабые прыжки вперёд и вверх; «5» – вы мастер паркура.

Атлетика (Стк)

Способность быстро и долго бежать, поднимать, передвигать и кидать тяжёлые предметы, а также сдерживать натиск сил противника, самому блокируя проходы и двери. Значение навыка «1» – хилак; «5» – чемпион мира по тяжёлой атлетике.

Броски (Сил)

Сюда относятся всё метательное оружие, включая ножи и гранаты. Просто бросить что-то куда-то или в кого-то. Значение навыка «1» – бросок не дальше нескольких метров, и то – мимо; «5» – камень в руках, превращается в настоящее оружие.

Скрытность (Лов)

Умение пройти незамеченным, маскировка от врагов. Чем выше этот навык, тем ниже вероятность, что вас заметят враги. Значение навыка «1» – вас услышит и увидит даже слепоглухонемой; «5» – человек-невидимка.

Стрельба (Вос)

Навык стрельбы из различного вида оружия – пистолетов, винтовок, автоматов, пушек и т.д. Крайне полезный и очень важный, в теперешнем мире, навык для выживания. Значение навыка «1» – выстрелы в «молоко»; «5» – снайпер.

Уклонение (Лов)

Способность парировать и уклоняться от физических ударов ваших врагов и холодного оружия. Значение навыка «1» – вы груша для битья; «5» – ваши враги никак не могут ударить вас.

Холодное оружие (Сил)

Навык владения любым оружием ближнего боя. От палки и трубы, до самурайского меча. Значение навыка «1» – умение махать палкой, абсолютно не значит уметь её драться; «5» – мастер клинка.

Знания

Взлом (Сбр)

Умение открыть любой замок на дверях, окнах и сейфов без лишнего шума и пыли. Замки могут быть как механические, так и электронные. Значение навыка «1» – вы сможете скрыть самые простые замки; «5» – профессиональный взломщик.

Взрывчатка (Раз)

Собрать бомбу, разминировать бомбу, умение использовать различные взрывчатые вещества. Значение навыка «1» – случайный взрыв вам оторвёт руки; «5» – сапёр и подрывник в одном лице.

Вождение (Лов)

Навык управления различными транспортными средствами. Навык влияет как на качество вождения, так и на виды транспортных средств. Рассказчиком могут уточняться те виды транспортных средств, которыми может управлять игрок. От мотоцикла до самолёта. Значение навыка «1» – на дороге вы «чайник»; «5» – профессиональный гонщик.

Медицина (Раз)

Всё, от оказания первой медицинской помощи и перевязки до проведения полноценной операции. Значение навыка «1» – постоянно путаете таблетки слабительного от головы; «5» – профессор медицины.

Наука (Раз)

Там где нужно поработать и подумать головой, используется навык «Наука». Сюда входят обширные области научного познания. Биология, география, электроника, химия и т.д. Значение навыка «1» – вы никогда не читали, в школе учились на одни двойки; «5» – полиглот.

Ремонт (Раз)

Навык используется для тех случаев, когда что-то нужно починить. От размера навыка зависит как качество ремонта, так и то, что игрок вообще может починить. Значение навыка «1» – то, что вы чините, очень быстро приходит в негодность; «5» – у вас золотые руки, старые вещи после ремонта выглядят и работают как новые.

Техника (Раз)

Речь идёт о ситуациях, когда вам нужно создать что-то новое из тех материалов, которые у вас есть на данный момент. По сути это навык «крафтинга» (производства). Значение навыка «1» – вы можете делать самые простейшие вещи и оружие; «5» – вы самый настоящий изобретатель, такие как вы будут поднимать этот мир «с колен»... если конечно выживут.

Коммуникация

Бартер (Хар)

В этом мире ещё остались люди, и они занимаются торговлей. Хотя, поскольку деньги теперь изжили себя, всё это теперь называется бартером. Размер навыка влияет на то, насколько для вас будет успешна ваша торговля с другими людьми. Бартер, более широкое понятие, чем просто торговля. Это умение заключать сделки, причём любого характера и объёма. Значение навыка «1» – вас постоянно «прогибают» на невыгодные вам условия, «5» – вы можете зимой продать снег.

Запугивание (Хар)

Если не получается договориться мирно, можно попробовать запугать своего оппонента. Других людей подчиняет не только ваша доброта, но и страх. Значение навыка «1» – вы не можете напугать даже ребёнка; «5» – только от одного вашего взгляда, люди, от страха, теряют сознание.

Лидерство (Хар)

«Лидерство» - это умение объединять и вести за собой людей вокруг вас. Любая группа без единоличного управления подвергает себя риску уничтожения в этом новом и суровом мире. Чтобы этого не произошло кому-то необходимо взять бразды правления в свои руки. Значение навыка «1» – вы привыкли больше подчиняться, чем управлять; «5» – вы прирождённый лидер.

Обман (Сбр)

Этот навык позволяет вам манипулировать другими людьми, лгать и обманывать. Также обман подразумевает под собой хитрость, то есть умение скрывать свои истинные цели и мотивы от других, вводить их в заблуждение. Значение навыка «1» – вы вообще не умеете врать; «5» – манипулятор до мозга костей.

Связи (Хар)

Способность налаживать связи (дружба, союз, договора и т.д.) и выстраивать взаимоотношения с другими людьми, а также использовать их по своему усмотрению. Значение навыка «1» – вы любите быть один; «5» – вы постоянно окружены людьми, которые помогут вам в сложную минуту.

Убеждение (Хар)

Умение убеждать других людей сделать то, что нужно вам при помощи слов. Значение навыка «1» – с вашими доводами мало кто соглашается; «5» – профессионал-переговорщик.

Эмпатия (Вос)

Возможность почувствовать другого человека, войти к нему в доверие и узнать его самые сокровенные тайны. Значение навыка «1» – вы никого не чувствуете кроме себя самого; «5» – настоящий телепат (чувства, эмоции, намерения и желания).

Выживание

Безопасность (Сбр)

Умение себя обезопасить очень важная способность. Здесь безопасность подразумевается в самом широком смысле. Выбрать и подготовить убежище к дальнейшему в нём проживанию, обезопасить все проходы, входы и выходы, построить баррикады, чтобы зомби и бандиты не смогли пройти внутрь, пока вы спите и т.д. Значение навыка «1» – все ваши меры по обеспечению своей безопасности приводят только к обратному эффекту; «5» – к вам невозможно подобраться, вы абсолютно защищены.

Внимательность (Вос)

Способность увидеть альтернативные пути достижения цели, неприметный проход, через который вы сможете без проблем пройти. Используя внимательность, вы сможете оценить состояние врага, вовремя разглядеть засаду, не пропустить важную для вас информацию, которая поможет при принятии решения, найти тайники с припасами и т.д. Значение навыка «1» – вы очень рассеяны и не видите дальше собственного носа; «5» – ни одна деталь не уйдёт от вашего острого внимания.

Знание улиц (Раз)

Умение ориентироваться в городе, в той местности, где вы находитесь. Вы знаете, где достать припасы, а где оружие, где можно раздобыть

транспорт, а где лучше всего организовать убежище. Значение навыка «1» – вас нельзя оставлять одного, вы обязательно потеряетесь; «5» – вы почувствуете себя в незнакомом городе, как рыба в воде.

Ловушки (Сбр)

Распознать ловушку и обезвредить её или сделать свою из подручных материалов, вам поможет навык «Ловушки». Ловушки можно размещать в своём убежище, для его защиты от нападения зомби и бандитов или для охоты. Значение навыка «1» – вы первый, кто попадёт в собственную ловушку; «5» – ваши ловушки смертельны и незаметны для ваших врагов.

Охота (Сбр)

Охота на различного рода животных позволит вам добывать себе пропитание в диких условиях. Значение навыка «1» – держитесь подальше от леса; «5» – прирождённый охотник.

Природа (Раз)

Как добыть себе воду и пропитание за пределами города? Какие ягоды можно есть, а какие нельзя? Как в убежище организовать свой собственный огород и обеспечить свою группу едой на весь год? Ответы на все эти вопросы в себе содержит навык «Природа». Значение навыка «1» – вы до сих пор думаете, что кукуруза растёт в железных банках; «5» – агроном-животновод.

Ресурсы (Сбр)

От использования способности «Ресурсы» зависит то, какое количество припасов вы будете находить, и насколько рационально вы будете их использовать в убежище. Значение навыка «1» – вы постоянно испытываете нужду; «5» – снабженец.

Важные игровые показатели

В игре «Зомби» существует ряд игровых показателей, которые используются в различного рода проверках («спас-бросках»).

Воля

Одним из самых важных игровых показателей является «Воля».

Важно понять, что есть пункты воли (десять кругов в листе персонажа), которые вы можете тратить на автоматическое достижение действий, а есть показатель воли (прямоугольник в листе персонажа), который

используется при осуществлении проверок (подробнее в разделе «Проверки»).

Пункты воли позволяют вам в случае необходимости потратить один из них для автоматического достижения задуманного вами действия.

Пример: На вас идёт зомби и вам нужно его убить. Из оружия у вас только нож. Вы делаете бросок кубиков (Сила + Холодное оружие) со сложностью 6, и не получаете ни одного успеха (или вообще получите «провал»). Тогда игрок решает потратить один пункт своей воли для успешного совершения действия. Зомби убит, пункт воли израсходован.

Пункты воли со временем восстанавливаются (когда именно, как и сколько, определяет рассказчик), обычно в конце игровой главы.

Главное, что нужно понять, игрок должен бережно расходовать свои пункты воли, а рассказчик должен соблюдать баланс, при котором игрок не будет выходить из всех сложных ситуаций только за счёт траты пунктов воли, постоянно её восстанавливая. Игрок действительно должен «заслужить» эту возможность и ценить её, используя в исключительных случаях.

Что касается показателя воли то он, во-первых, является неизменным, а во-вторых, выше этого показателя у вас не может быть пунктов воли.

При начальном создании персонажа, пункты воли автоматически равны показателю воли. Максимальное значение показателя Воля - 10-ть.

Контроль

Показатель контроля показывает, насколько ваш персонаж может держать себя в руках в стрессовых для него ситуациях. Контроль используется при проверках (подробнее в разделе «Проверки»). Контроль также определяет, каким у вас будет показатель воли. Максимальное значение Контроля - 5-ть.

Реакция

Реакция позволяет вам быстрее реагировать на неожиданные для персонажа ситуации. В частности, высокий уровень реакции позволяет вам избежать скрытого нападения врагов. Реакция также используется

при проверках (подробнее в разделе «Проверки»). Максимальное значение Реакции - 5-ть.

Храбрость

Высокий уровень храбрости помогает персонажу совершать рискованные для его жизни действия. Например: прорваться через огромную толпу зомби, перепрыгнуть с одного здания на другое и т.д. Храбрость может участвовать в проверках (подробнее в разделе «Проверки»). Максимальное значение Храбрости - 5-ть.

Живучесть

Живучесть вместе со Стойкостью определяет уровень поглощения урона. Также высокий показатель живучести уменьшает вероятность заболеть или получить травму, увеличивает скорость восстановления персонажа. Живучесть влияет на уровень заражения. По инициативе рассказчика Живучесть можно использовать в проверках. Максимальное значение Живучести - 5-ть.

Проверки («Спас-броски»)

Также важным элементом игровой системы «Зомби: Мёртвый Мир» являются проверки или осуществление спас-бросков. Что такое проверка и чем она отличается от обычного действия?

Совершение действия – это всегда инициатива игрока. Все проверки игроку назначает рассказчик. Проверка позволяет определить успешное разрешение той или иной игровой ситуации (внешней проблемы).

Пример: скрытое нападение зомби из-за угла, вы окружены ордой, или увидели что-то неприятное и т.д., нужно провести проверку

Виды проверок

Проверки могут быть абсолютно разные. В самых основных, участвуют такие параметры как Воля, Контроль, Храбрость и Живучесть. Причём только Воля участвует в проверках одна, все остальные показатели могут быть проверены исключительно в связке с параметром.

Например: Реакция + Ловкость, Живучесть + Стойкость, Храбрость + Сила, Контроль + Разум и т.д.

Как, когда и какие проверки осуществлять

Все проверки игроку назначает рассказчик по ходу игры при появлении соответствующих ситуаций. Какие показатели будут участвовать в данной конкретной проверке, и какая у неё будет сложность, определяет сам рассказчик.

Показатель для проверки определяется исходя из самого действия. Если на вас неожиданно кто-то нападает, то вы должны использовать «Реакции», если испытывают вашу выносливость, то «Живучесть», там где речь идёт о самообладании, то необходимо учитывать «Контроль» и т.д.

Пример: Вы осматриваете дом, как на вас из соседней комнаты, нападает зомби. Сделайте спас-бросок (Ловкость «3» + Реакция «2» = 5), со сложность «6», чтобы атаковать первым. В случае успеха, игрок сможет перехватить инициативу и атаковать первым.

Результат проверки

Результат проверки может быть как успешным, так и неудачным или вовсе проваленным.

Успех. В случае успешной проверки, вы берёте инициативу в свои руки. В зависимости от того, насколько проверка была успешной (кол-во успехов) вы получаете бонус к совершаемым действиям.

Неудача. Вы оказались не готовы к тому, что произошло. Никаких штрафов вы не получаете, но и бонусов тоже.

Провал. Вы будете действовать со значительными штрафами и увеличением сложности. Размер штрафа и сложности определяется степенью провала броска на проверку, а также самим рассказчиком.

Игровые индикаторы

Особенность игровых индикаторов заключается в том, что они постоянно изменяются по ходу игры или совершению действий. В этом разделе рассмотрены все основные игровые индикаторы, которые должны учитываться по ходу игры.

Голод/Жажда/Усталость

Во время игры вашим персонажам необходимо утолять голод и жажду и время от времени отдыхать. Для всех трёх индикаторов, на первом листе персонажа, есть три шкалы с 10-тью пунктами в каждой.

Перед началом игры, игрок три раза бросает кубик. 1 результат – степень голода, 2 результат – степень жажды, 3 результат – усталость. Полученные результаты отмечаются в кружках, где «1» – умирает от голода и жажды, смертельно устал; «10» – сытый и полный сил.

По ходу игры и совершения действий игроками, их персонажи тратят свои пункты голода, жажды и усталости. Насколько быстро и как часто это происходит, определяет Рассказчик.

Например: Персонаж идёт на открытом пространстве, по полю. Сегодня жаркий день, ярко светит солнце, на нём нет головного убора, поэтому жара становится ещё невыносимей. Вы шли целый день до места назначения, вы смертельно устали и очень сильно хотите пить (Жажда -3 / Голод -1 / Усталость - 4).

Что касается уровня «Голод/Жажда/Усталость», то вы должны стараться постоянно поддерживать эти индикаторы на высоком уровне (больше 5-ти). В случае если один из показателей ниже этого уровня, то на все действия персонажа налагается штраф «-1», если же два показателя, то «-2», если все три, то «-3». Если хоть один из индикаторов, ниже или равен «1» – штраф «-2», соответственно, если два показателя «-4», три «-6».

Если хоть один индикатор долго (по мнению Рассказчика) находится ниже или равен 1-му, персонаж погибает. Правда игрок может сделать спас-бросок (Стойкость + Живучесть) со сложностью «8», но только один раз.

ВАЖНО: Индикаторы дают рассказчику некую свободу творчества. Данные указания не являются обязательными (скорее рекомендациям для рассказчика) и если вы хотите усложнить или упростить ход игры, можно настраивать индикаторы под конкретную игровую ситуацию, главное, не забывайте их постоянно проверять.

Поглощение урона

Поглощения урона очень важный игровой параметр. Он позволяет вам поглотить весь урон, наносимый вам врагом во время боя, без причинения вреда здоровью. Он складывается и рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{Поглощение} = \text{Стойкость} + \text{Живучесть} + \text{Броня}$$

Здоровье

В случае, если враг всё-таки нанесёт вашему персонажу урон, необходимо следить за индикатором здоровья. Урон считается нанесённым, если количество успехов атаки врага больше кол-ва успехов поглощения персонажа.

Повреждение	Урон
Царапина урон	0
Лёгкое ранение	-1
Ранение	-2
Травмирован	-3
Тяжело ранен	-4
Убит	-5

Таким образом, если урон равен -5, ваш персонажа погибает.

ВАЖНО: Любое ранение, так или иначе, отражается на дальнейших действиях персонажа и его поведении. Если персонаж тяжело ранен, он не может быстро убегать от погони, его друзья должны нести его, а значит и их скорость передвижения замедляется. Рассказчик должен сам определить, что было повреждено, рука или нога (можно простым броском кубика «чёт\нечёт»). Также рассказчик может накладывать различные штрафы в зависимости от характера повреждения на физические и прочие действия.

Повреждения/Болезни

Помимо здоровья персонажа, существует такие показатели как «Повреждения/Болезни».

Повреждения получают от нанесённого урона. Характер повреждения определяет рассказчик. Повреждения могут быть не только после борьбы, но и от провальных действий.

Например: Вам нужно совершить прыжок с третьего этажа дома, в мусорный ящик внизу, вы делаете бросок (Ловкость + Акробатика) и получаете 3 провала. Вы не рассчитали прыжок и упали на край металлической бочки. Делайте спас-бросок (Стойкость+Живучесть), успехов также нет, вы ломаете обе ноги.

В игре также представлена возможность заболеть. Болезни (не Заражение) от простой слабости и повышения температуры до более серьёзных заболеваний может получить любой игрок. Если вы спали в мокрой одежде, на сквозняке, съев испорченный пирог в сыром и затхлом помещении, то вероятность подхватить какую-то болезнь, увеличивается. Вы также делаете спас-бросок (Стойкость + Живучесть), испытывая свой иммунитет.

Рассказчик сам устанавливает для игрока характер и степень «Повреждения/Болезни», как и накладываемые на него соответствующие штрафы, он же и определяет сложность проверок на болезни.

Заражение

В мире, где большинство населения планеты теперь составляют зомби, вероятность стать одним из них, также очень высока. Если вам нанесёт урон зомби, то вы будете сразу же заражены. Это значит, что для вас игра скоро будет закончена, а вы пополните армию мертвецов.

Время превращения в зомби индивидуально и зависит от параметров (Стойкость + Живучесть). На основе этих параметров рассказчик сам определяет, какое количество времени отведено игроку в виде человека.

Показатель заражения представлен в виде процентной шкалы от 0 до 100.

0% - заражения нет; 100% - вы стали зомби (игра закончена).

Переносимый вес

По ходу игры, ваш персонаж будет находить различные предметы: припасы, оружие, экипировку, материалы для производства и т.д. Часть этих предметов ваш персонаж носит с собой в инвентаре, а часть лежит в убежище. Для того, чтобы понять, какое кол-во предметов и какого веса ваш персонаж может нести с собой, необходим индикатор переносимый вес.

Максимально переносимый вес

Максимально переносимый вес – это то, сколько ваш персонаж может нести с собой предметов (по весу, в кг.). Максимально переносимый вес равен сумме показателей Предметы (с собой) и Рюкзак.

Предметы (с собой)

Количество и вес предметов, которые вы можете нести с собой без рюкзака.

Вес зависит от параметра «Сила» и определяется рассказчиком самостоятельно. Кол-во предметов ограничено вашей экипировкой.

Рюкзак

Дополнительный вес и количество предметов, которые вы можете нести с собой в рюкзаке. Размеры и виды рюкзаков (сумки, портфели и т.д.) бывают абсолютно разные. Некоторые рюкзаки дают бонус к переносимому весу.

Вес зависит от параметра «Сила» и определяется рассказчиком самостоятельно. Кол-во предметов зависит от размера рюкзака и также определяется рассказчиком.

ВАЖНО: Когда рассказчик определяет, сколько тот или иной игрок может переносить с собой вещей (вес и кол-во), руководствуйтесь здравым смыслом. Если игрока нагрузить в руки 30 кг, то, скорее всего, он не сможет стрелять, так как его руки будут заняты. Также и кол-во вещей, ограниченные вашей одеждой, если у вас нет большого количества карманов и подсумков. Поэтому не потеряйте чувство реальности при определении данных цифр.

Влияние веса на движение:

60 - 75% веса предметов от максимально возможного в инвентаре, штраф на физические действия «-1», скорость средняя.

75 - 99% веса предметов от максимально возможного в инвентаре, штраф на физические действия «-2», скорость медленная, бег невозможен.

100% - веса предметов от максимально возможного в инвентаре, штраф на физические действия «-3», скорости нет, перегруз, передвигаться невозможно.

Инвентарь

На втором листе персонажа, справа от колонки с переносимым весом есть таблица инвентаря.

В данной таблице отображаются те вещи и предметы, которые ваш персонаж носит с собой. В таблице инвентаря есть два параметра (Предмет, Вес), где предмет включает в себя (Описание предмета, Кол-во).

Любой предмет, который вы получаете по ходу игры, записывается в таблицу. Запись имеет следующий вид: «Револьвер (1 шт.) / 500 гр.»

Количество и вес предметов ограничено показателями переносимого веса и кол-вом предметов, которые отображается в графе «Вес», слева от таблицы.

О том, какие бывают предметы, написано в разделе «Ресурсы». Вы можете брать примеры предметов оттуда или придумать свои.

Распределение свободных очков при создании персонажа

Изначально, у каждого параметра и показателя, начальное значение «1». У вас есть свободные очки, которые вы можете дополнительно раскидать по всем параметрам, показателям и навыкам.

А теперь давайте по подробнее изучим систему распределения свободных очков опыта.

1. Параметры

Изначально все параметры равны «1». Чтобы вам было проще считать, запишите на листе персонажа в графе параметры запись вида (1 + N), где N – свободные очки.

У вас всего 8-мь свободных очков, которые вы можете раскидать по параметрам, причём только три параметра могут быть максимально равны «3» (1+3).

Пример: вы хотите создать стрелка (профессия: офицер спецназа)

В итоге, у вас получится запись следующего вида (как пример):

ВОС (1+2) = 3
СТК (1+2) = 3
СИЛ (1+2) = 3
ЛОВ (1+1) = 2
СБР (1+1) = 2
РАЗ (1+0) = 1
ХАР (1+0) = 1

ВАЖНО: При создании персонажа, рассказчик может ввести естественные ограничения для параметров, в зависимости от персонажа. К примеру, если игрок хочет создать персонажа, хрупкую девушку балерину, то СИЛА не может быть больше 2-х. И это, в принципе, правильно, потому что балерина с показателем силы «5», это чемпион мира по бодибилдингу в балетной пачке.

2. Показатели

Как и у параметров, изначальное значение показателей «1». У вас 6-ть свободных очков, которые вы можете раскидать по 4-м показателям (Контроль, Реакция, Храбрость, Живучесть). Показатели не могут быть больше 3-х.

Пример: для стрелка важна и живучесть, и храбрость, и контроль, но не менее важна и реакция.

В итоге, у вас получится запись следующего вида (как пример):

КОНТРОЛЬ (1+2) = 3
РЕАКЦИЯ (1+1) = 2

ХРАБРОСТЬ $(1+1) = 2$

ЖИВУЧЕСТЬ $(1+2) = 3$

Показатель и пункты ВОЛЯ равны (КОНТРОЛЬ + 3), то есть в нашем примере, показатель и пункты Воли $(3+3) = 6$.

Все полученные значения показателей, включая пункты Воли, запишите и отметьте на листе персонажа.

3. Навыки

Оставшиеся свободные очки (12 очков) раскидайте по навыкам, которые будет использовать ваш персонаж.

Вы можете выбрать только два навыка со значением не больше 3-х. На количество навыков ограничений нет, но старайтесь выбрать те, что лучше соответствуют характеру, биографии и профессии вашего персонажа.

Пример: Заканчивая создавать нашего стрелка, поскольку у нас офицер спецназа, мы можем добавить ему 1 дополнительное очко в навык стрельбы (подробнее в разделе Создание персонажа - Профессия), тогда у нас не 12, а 13 очков.

В итоге, у вас получится запись следующего вида (как пример):

Стрельба	3
Холодное оружие	2
Внимательность	3
Атлетика	2
Уклонение	2
Безопасность	1

4. Голод, Жажда, Усталость

У вас всего 10 пунктов в каждом из трёх индикаторов. Чтобы определить их значение на начало игры, бросьте 10-гранный кубик 3-и раза. И запишите каждый из полученных результатов, отмечая полученные значения в пунктах.

5. Поглощение урона

В нижнем левом углу запишите поглощение урона.

Поглощение урона = Стойкость + Живучесть

После того, как вы раскидали все параметры можно приступить к игре.

Таблица оружия

На первом листе персонажа в самом его низу, в графе «Бой» расположена таблица оружия. Там отображается то оружие, которое использует персонаж во время игры и то, которое он носит с собой.

Оружие

В этой графе мы пишем то оружие, которое в данный момент использует игрок и какое представлено в его инвентаре.

Урон

Урон оружия может быть увеличен (+1 и выше). Это значит, что игрок может использовать +1 кубик и выше при броске.

Сложность

Сложность использования оружия может быть выше или ниже (-1 или +1) в зависимости от описания.

Меткость

Также увеличивается или уменьшается запас кубиков, отображается как (+1 и выше / -1 и выше).

Магазин

Количество патронов в обойме

Скорость

Сколько выстрелов в промежуток времени может совершить оружие.

Патроны

Сколько всего патронов у вас с собой

Вес

Какой вес у оружия (гр., кг.)

Перезарядка (скорость)

Время перезарядки оружия.

Более подробно о том, какое бывает оружие и какими оно обладает характеристиками, описано в графе «Ресурсы».

Ресурсы

В игре «Зомби» существует разнообразные предметы, которые будут полезны для игроков.

Здесь представлены те предметы, которые вам будут нужны по ходу игры, но вы должны понимать, что данный перечень, ни чем не ограничен.

Рассказчик может вводить в игру различные предметы по своему усмотрению, если это необходимо сюжетному продвижению в игре. Он также может назначать и убирать преимущества у отдельных видов предметов (оружия, брони и т.д.).

Графа ресурсы отображает то, что у вас есть сейчас в вашем убежище, если вы захотите его организовать. Вес и количество ресурсов в убежище ничем не ограничен, в отличие от инвентаря, в котором вы все эти ресурсы и приносите в своё убежище.

Ниже представлен общий список (перечень) тех предметов, которые могут быть в игре.

Оружие

Одним из самых важных пунктов нашей программы является оружие. Так или иначе, игрокам придётся сражаться с зомби или другими выжившими и если они хотят выжить, им придётся вооружаться.

Оружие ближнего боя

Нож, меч, металлическая труба, бейсбольная бита, монтировка, простая палка – в общем, всё, что можно взять в руку и сильно ударить своего противника. Оружие ближнего боя не требует перезарядки, просто в освоении и при использовании не издаёт шума, в отличие от стрелкового оружия. Оружие ближнего боя практически не даёт никаких бонусов.

Стрелковое оружие

Более подробного рассмотрения требует стрелковое оружие, так как в зависимости от используемого оружия игрок получает те или иные характеристики (бонусы, штрафы и т.д.).

- **Пистолеты** (Револьвер, Кольт 1911, .44 Magnum, Desert Eagle, Beretta, Макаров, ТТ и т.д.).

Характеристики:

Дистанция: Ближняя – Средняя

Урон: 0 (нет дополнительных кубиков), + 1 (.44 Magnum, Desert Eagle)

Сложность: от -1 до +1

Меткость: 0

Магазин: 6-15 патронов

Вес: до 500 грамм

Перезарядка: до 15 секунд

Пояснение:

Пистолеты практически не обладают особыми преимуществами, лишь некоторые виды пистолетов, такие как Магнум и Дезерт Игл обладают более пробивной силой. Снайперский огонь из пистолетов по дальним целям вести будет практически невозможно.

- **Арбалеты** (бесшумное оружие)

Характеристики:

Дистанция: Ближняя – Средняя; Дальняя (при наличии оптического прицела)

Урон: 0 (нет дополнительных кубиков)

Сложность: +1

Меткость: 0; +1 (при наличии оптического прицела)

Магазин: 1 стрела

Вес: до 2 кг.

Перезарядка: до 10-20 секунд

- **Ружья** (Охотничье ружьё, Обрез, SPAS-12, Benelli и т.д.)

Характеристики:

Дистанция: Ближняя – Средняя;

Урон: +1 (В случае стрельбы с близкой дистанции)

Сложность: 0

Меткость: 0; +1 (при близкой дистанции)

Магазин: от 2 до 8 патронов

Вес: до 4 кг.

Перезарядка: до 30 секунд

Пояснение:

Ружья и дробовики, обладают очень высокой пробивной силой, особенно при близкой дистанции (до 4 метров). Урон от дробы и патрона – абсолютно разный, поэтому учитывайте и этот момент при отыгрыше.

- Автоматические винтовки (M16, АК47, MP5 и т.д.)

Характеристики:

Дистанция: Ближняя - Дальняя;

Урон: +1 (С любой дистанции); +2 (Близкая дистанция)

Сложность: от -1 до +1

Меткость: 0; +1 (при близкой дистанции)

Магазин: от до 30 патронов

Вес: до 5 кг.

Перезарядка: до 10 секунд

Пояснение:

При любом раскладе, автомат самое лучшее средство обороны от толпы зомби, как на близком, так и на дальнем расстоянии.

- Снайперские винтовки (Barret .50, AS50, Драгунов и т.д.)

Характеристики:

Дистанция: Дальняя;

Урон: +3

Сложность: от -1 до +1 (в зависимости от исправности оружия и доступности цели для стрельбы)

Меткость: от 0 до +1 (степень увеличения снайперского прицела)

Магазин: от до 15 патронов

Вес: до 10 кг.

Перезарядка: до 10 секунд

Пояснение:

Снайперское оружие применяется для стрельбы на дальние дистанции. Проблема заключается в том, что звук стрельбы особенно слышим зомби, поэтому «снайперу» после выстрела необходимо сменить свою позицию, либо нужно быть готовым к появлению незваных гостей.

- Тяжёлые автоматы (М60, станковые пулемёты и т.д.)

Характеристики:

Дистанция: Средняя;

Урон: от 3 до 6

Сложность: от -2 до 0 (зависит от оружия)

Вес: до 20 кг (обычно закреплён).

Перезарядка: до 2 минут

Пояснение:

Тяжёлые пулемёты, автоматы обладают чудовищной пробивной силой, в ущерб точности. Хотя о какой точности может идти речь, когда в руках такой монстр?

ВАЖНО: Использование такого оружия накладывает усиленные требования по использованию. Игрок должен обладать силой минимум 3 (Сил «3»), чтобы использовать это оружие.

- Гранатомёты (РПГ-7, Javelin, SMAW и т.д.)

Дистанция: Средняя, Дальняя;

Урон: от 0 до +5

Меткость: от -2 до 2

Сложность: от -2 до +1 (в зависимости от вида оружия)

Вес: до 20 кг.

Перезарядка: до 2 минут

Пояснение:

Гранатомёты бьёт по технике и по небольшой площади. Выстрел из гранатомёта является одним из самых громких в игре, поэтому вы должны учитывать этот фактор.

ВАЖНО: Использование такого оружия накладывает усиленные требования по использованию. Игрок должен обладать силой минимум 3 (Сил «3»), чтобы использовать это оружие.

Метательное оружие (Броски)

Камень, боевые гранаты, газовые гранаты, метательные ножи, - то, что нужно кидать, бросать или метать.

Характеристики:

Дистанция: Ближняя – Средняя;

Урон: от 0 до +3

Меткость: -1 (метательные ножи); 0 (всё остальное)

Сложность: от -1 до 0 (в зависимости от вида оружия)

Вес: до 500 гр.

Пояснение:

В данном случае нас больше всего интересуют гранаты, так как именно они обладают наибольшим уроном. Гранаты сложно найти и они очень шумные. Но их урон очень высокий и они отлично подходят для урона по площадям, забирая на тот свет несколько врагов. Поэтому лишними эти боеприпасы не будут.

Также обратите внимание на газовые гранаты. Их можно использовать для отвлечения внимания людей. Против зомби они бесполезны.

Кроме того, к оружию можно отнести различные модули для его усовершенствованию, как-то различные прицелы (увеличение точности), глушители (выстрелы без звука) и т.д.

Приспособления

Для выживания игроку может понадобиться различные приспособления.

Давайте, здесь просто перечислим то, что персонажу может понадобиться во время игры.

Вам пригодится: верёвка, часы, спички и зажигалка, карта и компас, фонари и батарейки, флаги, палатки и спальные мешки, топорик, посуда, фляга, аптечка, прибор ночного видения, а также капканы для защиты убежища и охоты.

Список не ограничивается только этими предметами, вы можете его легко расширить, внеся сюда те предметы, которые нужны вам для истории.

Приспособления очень широкое определение, которое включает в себя абсолютно различные предметы.

Броня

В игре «Зомби» также представлена броня, которая усиливает поглощение урона. Броня может быть разной. Она может увеличивать поглощение, но также может накладывать и штрафы на совершение различных действий (прыжки, бег, броски и т.д.).

Что считать бронёй? Бронежилет, подсумок (помимо увеличения поглощения ещё и увеличение веса), а также различные бронекастюмы (если вам удастся такой найти).

Припасы

Второй по важности группой вещей после оружия, можно считать припасы. К припасам относятся еда, вода, различные медикаменты и патроны.

Еда

Персонажу игрока время от времени необходимо есть. Быстро портящиеся продукты в случае зомби-апокалипсиса конечно же не самый лучший вариант, а вот разнообразные консервы – то, что нужно.

Консервы (тушёнка, рыба), сушённое или вяленое мясо, крупы, макаронные изделия, фасоль и бобы, сушённые овощи, сухофрукты, высушенные грибы и зелень, орехи, сухое молоко.

Также вам не помешают конфеты, печенье, сгущённое молоко.

Вода

Самое важное в припасах – это вода. Без воды ничего не приготовить и чаще всего персонаж захочет сначала пить, а потом есть.

Где брать воду? Помимо бутилированной воды, которую можно найти в различных магазинах и торговых центрах, можно воспользоваться природными источниками питьевой воды (родники, колодцы, роса).

Также есть алкоголь, который на самом деле приводит к обезвоживанию и замедлению реакции, зато повышает живучесть и храбрость.

Медикаменты

В случае если персонажа игрока ранят или он заболит, нужно использовать медикаменты.

Список необходимых средств, которые всегда должны быть в аптечке игрока: бинты, жгут, эластичный бинт, йод, пластырь, перекись водорода, вата, валидол, цитрамон, анальгин, ножницы, активированный уголь, различного рода антибиотики.

Материалы

В игре существует возможность создавать предметы (крафтинг) при помощи способности: «Техника». В данной редакции правил, есть возможность создавать предметы. Игрокам и рассказчику предстоит самим решить, что именно они хотят сделать.

Вы хотите построить дом? Нужны стройматериалы. Самому сделать патроны? Нужен порох. А значит где-то надо найти селитру, уголь и серу.

Крафтинг – это чистое творчество и ещё одна отличная тема для игровой истории.

Средства передвижения

Конечно, вы можете передвигаться и на своих двух ногах. Но гораздо лучше, проще и порой – безопаснее, будет использовать различные транспортные средства.

Самое распространённое средство передвижения – автомобиль. В зависимости от марки машины и её типа (легковой автомобиль, грузовой или автобус) рассказчик устанавливает сложность вождения. Чем больше автомобиль, тем сложнее его управлять.

Второй вид транспорта – водный (лодки, яхты, катера и т.д.) представлен в портовых и речных городах.

И наконец, воздушный транспорт (вертолёты, самолёты), которые позволят игрокам преодолевать большие расстояния по воздуху.

Необходимо отметить, что только воздушный транспорт требует от вас навыка управления этим средством передвижения. Однако и танки, и бронетехника также требует от персонажа наличия соответствующей специализации.

Управления автомобилем и лодками не требует специальных навыков.

Убежище

Не всегда игроки будут бегать с места на место, пытаясь выжить как можно дольше. Персонажи должны отдыхать и восстанавливать свои

силы, а если повезёт, то и найти относительное безопасное место, чтобы обустроить его для дальнейшего проживания.

Проще говоря, персонажи могут (и должны) организовать убежище.

Для начала определимся, что считать убежищем. Убежище, это место где игрок останавливается, чтобы пережить одну ночь и больше. В убежище игрок спит, ест, пьёт, управляет ресурсами и взаимодействует с остальными игроками, обсуждая дальнейшую стратегию и тактику действий.

Общая информация

Место расположения

Где находится ваше убежище? Что это убежище? Квартира, частный дом, больница, полицейский участок, пожарная станция, торговый центр, Форт Нокс – всё это название убежища.

Описание убежища

Более подробное описание убежища, в котором вы остановились, его особенности и характеристики.

Количество выживших

Сколько на данный момент времени человек в убежище.

Еды и воды осталось

Этот показатель относительный, но очень важный. Выжившим каждый день нужно что-то есть и пить. Рассказчик сам определяет время на которое выжившим хватит припасов в убежище (Этот показатель определяется по графе «Припасы» в разделе «Ресурсы» на Листе персонажа).

Убежище необходимо защищать

Ваше убежище – ваша крепость! Но ваше убежище сразу таким не станет, на него будут нападать как мёртвые, так и живые. Поэтому убежище необходимо защищать и укреплять, чтобы вам было безопасно там находиться и жить.

На то, насколько ваше убежище безопасно, влияют четыре параметра (Вероятность бунта и нападения, Степень защиты и обороны).

И вероятности, и степени измеряются в баллах (запас кубиков). Они могут быть от 1 до 10, но их значение разное.

Эти баллы присваиваются рассказчиком самостоятельно, и он же проводит проверку этих показателей с соответствующей сложностью, обычно равное «6». В зависимости от выпавшего результата (количества успехов), возникают соответствующие последствия. Проверка осуществляется по желанию рассказчика, но мы можем дать вам некоторые рекомендации.

Ночью проверка осуществляется первую и вторую половину ночи. Утром, днём и вечером рассказчик также делает по 1 проверке, последовательно бросая кубики.

Угрозы для убежища

В начале, рассмотрим угрозы для убежища, вероятность нападения и бунта.

Вероятность нападения

Вероятность нападения на ваше убежище определяется рассказчиком и проставляется в баллах от 1-го до 10-ти, где 1 – на вас некому нападать; 10 – вы у всех на виду, вам не спастись. Периодически рассказчик делает проверки, бросая кубики со сложностью «6». Логика проста – чем меньше рассказчик бросит кубиков, тем меньше вероятность, что на убежище игрока нападут.

Как определить этот показатель? Очень просто. Вероятность нападения в сельской местности какой-нибудь глубинки гораздо ниже, чем в торговом центре, расположенного в деловом квартале Нью-Йорка. На вероятность нападения также влияет: общая открытость убежища, насколько игроки «нашумели», привлекая к себе внимание и т.д.

ВАЖНО: Чтобы определить, кто на вас напал зомби или бандиты (выжившие), просто ещё раз бросьте один кубик, если выпадет «чёт.» – зомби, если «нечёт.» – бандиты. Если само присутствие людей маловероятно, можно присвоить этому отдельные цифры, например: 1, 3 – которые если выпадут, то укажут на появление людей.

Вероятность бунта

Помимо того, что ваше убежище постоянно подвергается внешней угрозе, есть ещё угроза и внутренняя, со стороны самих обитателей

убежища, который также определяется в баллах от 1-го до 10-ти, где 1 – полное доверие и взаимопонимание между членами группы; 10 – вам всадят нож в спину при первой возможности. Рассказчик также делает проверки, бросая кубики со сложностью «6». Чем меньше кубик, тем ниже вероятность бунта (разлада) внутри коллектива. Если игрок один, то вероятность бунта равна нулю.

На основе чего определяется данный показатель? Чем больше группа, тем сложнее ей управлять. Практически всегда найдутся недовольные, которые будут мутить воду против игрока(ов). Если вас 2-3 игрока, вероятность бунта отсутствует, так как вы сыгранный коллектив с общей целью. Проблемы начнутся, когда в вашей группе будут появляться другие люди, поэтому очень важно со всеми поддерживать дружественные отношения и принимать превентивные меры в случае напряжённости в коллективе.

ВАЖНО: Если вы сделали бросок вероятности нападения и у вас выпал успех (нападение совершено), бросок на бунт не совершается. Если на вас постоянно нападают (2 и более раза), то после того, как отбито нападение внешнее, можно бросить кубики и на бунт.

Безопасность убежища

Теперь перейдём к позитивным факторам, которые положительно влияют на безопасность убежища, на степень его защиты и обороны.

Степень защиты

Как уже говорилось ранее, убежище нужно защищать. Степень защиты определяется в баллах от 1-го до 10-ти, где 1 – заходи и бери, что хочешь; 10 – неприступная крепость.

Защита может быть естественной и искусственной. Естественная защита – это то, что есть у убежища изначально: высокие и прочные стены, глубокий ров. Сюда относятся тюрьма, бункер, крепость и т.д. Искусственная защита – это то, что создали сами выжившие: различного рода баррикады и укрепления.

На естественную степень защиты вы никак не сможете повлиять – это величина постоянная.

Игрок может усилить убежище искусственными заграждениями при помощи навыка «Безопасность». Игрок делает бросок

(Сообразительность + Безопасность) со сложностью «6». В случае успеха (и количества успехов) рассказчик определяет насколько игрок смог усилить своё убежище. На усиление убежища, тем более серьезное, необходимо потратить достаточное количество времени от нескольких часов, до нескольких дней (в зависимости от сложности баррикад и укрепления).

Рассказчик сам определяет какая защита у того или иного убежища, в котором обосновался игрок (или игроки).

ВАЖНО: Кол-во успехов степени защиты должно быть выше кол-ва успехов вероятности нападения, тогда враги не смогут прорваться через укрепления вашего убежища. В том случае если ограждение прорвали, выжившим предстоит обороняться.

Степень обороны

Второй показатель безопасности убежища, это степень обороны. Если степень защиты – пассивная величина (она не причиняет урон врагу), то степень обороны – активная (она может убить врага). Показатель имеет шкалу от 1 до 10, где «1» - вы даже себя не можете защитить; 10 - вам по силам отбить нападения целой армии.

На оборону влияет количество и мощность вооружения у игроков, размер группы, а также расставленные игроками ловушки (навык «Ловушки»). Соответственно, чем больше оружия у игроков и чем смертоноснее и изощреннее ловушки, тем выше степень обороны.

Степень обороны определяется рассказчиком точно также как степень защиты.

Проверка безопасности

Проверка вероятности нападения

Сначала проверяется вероятность нападения. В случае успеха (нападение совершено), рассказчик бросает кубик на определение того, кто именно напал на убежище (зомби или выжившие). Затем проверяется степень защиты. Если проверка на защиту происходит успешно, то враги не прорываются в ваше убежище. Вы можете сделать проверку на оборону, чтобы окончательно избавиться от нападающих.

ВАЖНО: Кол-во успехов обороны должно быть больше или равно кол-во успехов вероятности нападения. Только тогда враги, которые напали на

ваше убежище, могут быть уничтожены, в противном случае, вы избавитесь только от части врагов. И угроза нападения по-прежнему сохраняется.

Проверка вероятности бунта

После проверки нападения, осуществляется проверка вероятности бунта. В случае успеха (бунт произошёл), группа разделяется, согласно выпавшим успехам. Чем больше успехов, тем сильнее раскололась группа. В таком случае происходит обычный бой между двумя группами выживших, который и проводит рассказчик. Показатели степени защиты и обороны в этом случае не учитываются.

Теперь, чтобы было понятнее, мы предлагаем вам разобраться с игровой механикой на конкретном примере, разобрав вероятность нападения на убежище.

Пример:

Иван, Андрей и Вика организовали своё убежище в небольшом частном доме, расположенный в сельской местности. Ближайший городок находится в 30-ти километрах отсюда.

Убежище отлично укреплено: обнесено электрическим забором, подключённый к генератору; возведён частокол. Дом стоит на холме, поэтому всем отлично видно, что происходит вокруг. Степень защиты убежища 6/10 (сложность «6»).

Помимо игроков в убежище ещё 12-ть человек (включая троих детей). Они через многое прошли вместе, спасая жизни друг друга. В группе царит атмосфера дружелюбия, полного доверия и взаимопонимания. Вероятность бунта 1/10 (сложность «9»).

Группа пришла в этот дом, принесла с собой целый арсенал оружия с полными комплектами боеприпасов. На каждого члена группы по два-три вида вооружения. Всего 10-ть человек умеют обращаться с оружием, поэтому степень обороны 6/10 (сложность «6»).

Убежище расположено вдалеке от больших городов, но звуки выстрелов всё равно продолжают стягивать зомби со всей округи небольшими группами по 4-5 человек. Людей здесь не видели давно. Поэтому вероятность нападения 4/10 (Сложность «7»). Вероятность нападения людей: 1, 2.

Рассказчик делает бросок вероятности нападения 4/10 (Сложность «7») и получает 7,8,9,9 (4 успеха!). Ещё один бросок кубика (5), нападают зомби:

Часовой, на крыше башни, увидел, как вдалеке из-за лесополосы стали появляться толпы зомби, общей численностью под 100 человек. Он тут же закричал: «Мертвецы!!!». Люди быстро собрались во дворе, схватив своё оружие, и заняли оборону, размышляя о том, откуда появилась такая большая группа.

Рассказчик делает бросок степени защиты 6/10 (сложность «6») и получает 2,3,6,8,7,1 (2 успеха):

Вы не были готовы к такому наплыву зомби, поэтому в некоторых местах защита убежища была сломлена всей массой этих тварей, половина из них перешла через укрепления, пора отстреливаться.

Важное пояснение: В примере выше вероятность нападения равна 4 успеха, степень защиты - 2 успеха, значит, укрепления смогли сдержать натиск половины врагов, поэтому можно пока обороняться также от части врагов.

Рассказчик делает бросок степени обороны 6/10 (сложность «6») и получает 3, 6, 7, 9, 2, 5 (3 успеха):

Выжившие смогли избавиться от тех, кто прорвался через ограждения, и части тех, кто этого ещё не сделал. Ещё осталась небольшая группа зомби, которая продолжает на вас нападать...

А дальше свобода действия. Если хотите, ещё раз сделайте бросок степень обороны, или разыграйте ситуацию, когда часть группы отступила к дому и продолжает отстреливаться от нападающих зомби, либо вообще некоторые зомби смогли покусать часть вашей группы. Можете также провести для игроков спас-броски, поместив каждого из них в отдельную ситуацию.

Рассказчик свободен распоряжаться ситуацией так, как посчитает нужным.

Второй пример, вероятность бунта, будет рассмотрен на примере всё той же группы выживших.

Пример:

Игроки Иван, Андрей и Вика смогли отбить атаку зомби, но они потеряли 3-х человек, один из которых ребёнок. Это надломило некоторых членов группы, они ищут виноватых в том, что нельзя контролировать и ваши отношения уже не такие прочные как раньше. Жизнь разделилась на

«до» и «после». Вы попытались убедить убитую горем семью взять себя в руки (Харизма + Убеждение), но не смогли добиться успеха.

Вероятность нападения 3/10 (сложность «8»), после такой перестрелки мало кто сможет напасть на вас. Такое большое количество зомби пока что не соберётся.

Вероятность бунта 4 (сложность «7»). Отношения стали слегка натянутыми, но не все поддались панике.

Рассказчик делает бросок вероятность бунта 4/10 (сложность «7») и получает 3, 6, 7, 2 (1 успех):

Как вы и предполагали, отец и мать погибшего сошли с ума на почве потери своего ребёнка. Они схватили оружие и попытались убить того, кто, по их мнению, «виновен» в смерти их сына. Начался бой.

Далее рассказчик описывает обычный бой (ситуацию, исходные условия) в которой будут участвовать игроки.

Изменение показателей

Вероятности и степени постоянно изменяются после каждого проведённого боя. Защита убежища разрушается, боеприпасы заканчиваются. Выстрелы привлекают бандитов и других зомби, поэтому рассказчик должен следить за показателями убежища и своевременно их изменять.

Враги

В этом разделе представлено описание ваших врагов, которых вы можете встретить на просторах мира «Зомби».

Помимо простого описания, здесь представлены их параметры, показатели и (если речь идёт о людях), то и навыки. Вы также можете придумать своих врагов, или особые виды зомби. Либо вы можете изменить характеристики врагов, уменьшив их или наоборот, увеличив.

Зомби

Первый и самый главный ваш враг – зомби, который теперь повсеместно встречается в этом мире.

Зомби, не имеют чувств, не имеют эмоций, не чувствуют боли и они постоянно хотят есть. Скорость у зомби средняя (1 метр за 1,5-2 секунды). Для того, чтобы убить зомби, вам необходимо уничтожить его мозг, любое другое ранение его не убьёт и не остановит. Укус зомби смертелен, поэтому если он сможет вас укусить, вы будете заражены, а значит, скоро превратитесь в одного из этих монстров.

Один зомби, не проблема для выжившего. С двумя, если постараться, тоже можно справиться. Проблемы у выжившего начинаются тогда, когда его одновременно атакуют три и более мертвеца. Когда атакует целая группа, лучше всего убегать.

Зомби (обычный)

Такие встречается сплошь и рядом. Обычные мертвецы, коих миллионы. Ничем особым не отличаются, кроме как сбиваются в стаи и атакуют выживших большими группами. За счёт этой массы и побеждают. Поодиночке, эти зомби убиваются легко.

Характеристики:

Сила: 2

Поглощение: 1

Зомби (здоровяк):

Проще говоря, зомби больших размеров. Атлеты, очень полные люди, которые впоследствии были «обращены», стали «здоровяками». Гораздо сильнее, чем обычный зомби, поэтому встречается реже. Бить и стрелять также нужно в голову.

Характеристики:

Сила: 3

Поглощение: 2

Выжившие

Помимо зомби, есть ещё один враг, который порой бывает поопасней бездумного монстра. Имя ему – человек.

Люди, в отличие от зомби обладают рядом очень важных преимуществ. Во-первых, для того, чтобы вас убить, им не нужно к вам подбегать для удара. Любой бандит с огнестрельным оружием будет страшнее и опаснее группы зомби. Во-вторых, бандит хоть и не очень хороший человек, но он обладает разумом, поэтому непредсказуем.

Иногда сложно сразу понять, хорошо к вам настроен выживший или он хочет от вас избавиться. Будьте всегда осторожны, когда встречаете на своём пути живого человека.

Какие бывают враги выжившие? Вот несколько примеров того, какими могут быть ваши враги.

Выживший (обыкновенный):

Большинство людей на планете Земля не обладают навыками выживания в подобных катастрофах. Таких 90% от общей массы. Можно сказать, что те, кто выжил, им повезло. Они входят в те самые 90%. Не обладая специальными навыками, эти люди хотят как можно дольше протянуть в этом страшном мире. Они ищут еду, безопасный кров и меньше всего хотят неприятностей. Но постоянно на них натыкаются.

Характеристики:

Сила 2

Восприятие 2

Поглощение 2

Навыки:

Холодное оружие 1

Стрельба 1

Ресурсы 1

Выживший (мародёр):

Они всегда знали, что скоро произойдёт нечто подобное. Когда всё это началось, они уже были готовы. Мародёр, не надеется на удачу. Он понимает, что это слишком дорогое удовольствие в новом мире. Постоянно перемещаясь из одного места в другое, он ищет ценные для него припасы. Мародёр – одиночка, он никому не доверяет, а тем более - сейчас, когда за банку консервов тебя могут легко убить. Он отлично знает место, в котором живёт. Он точно знает где и что можно достать. Он тихо приходит туда, где лежит то, что ему нужно, забирает это и уходит. Без шума. Но если ему не избежать драки, недооценивайте своего противника, потому что к ней он тоже готов.

Характеристики:

Сила 2

Ловкость 3

Восприятие 3

Сообразительность 2

Поглощение 3

Навыки:

Холодное оружие 2

Стрельба 2

Скрытность 3

Акробатика 3

Внимательность 2

Знание улиц 2

Ресурсы 2

Бандит:

Тот, кого игроку предстоит особенно опасаться. Чаще всего бандиты сбиваются в группы. Они занимаются тем, что грабят и убивают выживших, устраивая на них засады. Иногда передвигаются с места на место, где продолжают мародёрствовать, насиловать и убивать людей. Встреча с ними заканчивается только смертью одной из сторон.

Характеристики:

Сила 3

Ловкость 2

Восприятие 2

Сообразительность 2

Поглощение 2

Навыки:

Холодное оружие 3

Взлом 3

Броски 2

Стрельба 2

Уклонение 2

Внимательность 2

Знание улиц 2

Военный дезертир:

Самые опасные из врагов те, что когда-то поклялись тебя защищать. Нет ничего страшнее профессионально подготовленного бойца, которому убить человека ничего не стоит. Правительства больше нет, а значит, армия никому не подчиняется. Армии нет, но солдаты остались, и они хотят жить. Это очень опасный противник, которого лучше всего избегать. Обладая внушительным арсеналом оружия, объединившись со своими сослуживцами, военные устанавливают свой порядок, который не всегда и не всем нравится.

Характеристики:

Сила 3

Ловкость 3

Восприятие 3

Сообразительность 2

Поглощение 3

Навыки:

Холодное оружие 2

Стрельба 3

Броски 2

Атлетика 3

Уклонение 2

Безопасность 2

ВАЖНО: Рассказчик может придумать для истории любых врагов, со своими параметрами, показателями и навыками. Можно вводить главарей (Боссов) с повышенными характеристиками. Здесь представлены только лишь рекомендации.

Правила для рассказчика

Этот раздел целиком и полностью посвящён правилам для рассказчика о том, как создавать и вести игру, как взаимодействовать с игроками и осуществлять различного рода действия.

В игре «Зомби: Мёртвый мир» рассказчик – ключевая фигура, так как именно он создаёт историю и ведёт игроков по сюжету игры, он отыгрывает персонажей, которые не являются живыми игроками, оценивает все действия, которые совершают игроки, проводит различного рода проверки.

Золотое правило рассказчика

Самое главное, что должен знать и понимать рассказчик – это то, что в игре «Зомби» отсутствуют различного рода правила. А если правила и существуют, то рассказчик вправе их поменять.

В конце концов, цель игры не бесконечные броски кубиков, а драма. Игроки должны отыгрывать свою роль, им должно быть интересно. Для этого рассказчик может «опускать» некоторые правила игры в угоду зрелищности.

Рассказчику необходимо поддерживать баланс между отыгрышем и технической частью игры. Если игроки проходят по сюжету очень легко, то он может усилить сложность игры, если же наоборот, то облегчить. Действия рассказчика как пружина, которая, то сужается, то расширяется в зависимости от общего хода игры.

Рассказчик может просто импровизировать, выдумывая историю на ходу (хотя здесь требуется небольшая подготовка).

Создание истории

Отличная история - 50% успеха. Рассказчику необходимо ответственно подойти к её написанию, проработав основные ключевые моменты.

Какие темы можно взять для создания интересной истории? Вот некоторые из них:

1. **Главное – выжить!** Мир начинает погружаться во тьму, мёртвые встают из могил в поисках живых. Вы и ещё несколько ваших друзей, пытаетесь покинуть заражённый город.
2. **Помощь скоро будет.** Вам нужно продержаться до прибытия помощи. Вы окружены, на вас прут орды мертвецов, силы на исходе.
3. **Надёжное убежище.** Есть место, где мертвецам до вас не добраться. Вот только до него ещё нужно дойти и обустроить.
4. **Один в поле не воин.** Вы – новый член группы выживших, к вам нет доверия, но вы можете его заслужить, выполняя задания главы группы.
5. **Новый мир.** Цивилизация давным-давно умерла, уже никто толком и не вспомнит, как всё началось. Вам предстоит построить новый мир, с новыми правилами. Но зомби никуда не делись.

Тем для игровых историй, на самом деле, великое множество. Вы можете придумать всё, что вашей душе угодно.

Структура истории

Игровая история, включает в себя главы. Главы, включают в себя сцены, а те, в свою очередь, состоят из ходов.

Игровая история – это история, которая написана (создана) для конкретных персонажей. Её протяжённость составляет их жизнь. То есть, проще говоря, это история выживания персонажей, созданных игроками. История – это по сути то, во что можно играть бесконечно.

Глава – отдельные части истории. Главы включают в себя основные цели. Например, цель первой главы, выживание игроков, второй главы – обустройство убежища и т.д. По окончании главы, игрокам начисляется опыт. Глава по времени может занимать от 1 часа до 3-4-х часов.

Сцена. Глава состоит из сцен. Сцена есть декорация (дом персонажа, улица, магазин, больница, лес, шоссе и т.д.). Там где, разворачиваются все основные действия игроков и их взаимодействие.

Ход или действие. Самая минимальная величина в истории. Любые действия игроков есть ходы. Ход, может быть, растянут во времени. Ходы могут занимать как пару секунд (подойти, открыть, поднять), так и длиться до нескольких дней (ремонт автомобиля, возведения баррикад и т.д.).

После того как тема выбрана, рассказчик прописывает план истории с основными сюжетами – главами, а также сцены и конкретные игровые ситуации. Будет отлично, если вы сможете сделать карту.

После того, как история написана, а персонажи созданы, рассказчик приступает к повествованию.

Повествование

Повествование – главная обязанность рассказчика. От того, как рассказчик будет вести историю и игроков по ней, зависит если не всё, то очень многое.

Рассказывать историю не сложно, главное знать - о чём она, что вы планируете рассказать, какие действия от игроков вы ожидаете и на какие исходы вы рассчитываете.

Повествование можно вести как угодно, здесь нет чётких правил. Вы можете сразу окунуть игроков в историю, либо рассказать заранее подготовленную предысторию (о том, что происходит в мире; об игроках и т.д.).

Но проще и лучше рассказать на примере, где есть рассказчик и один игрок (допустим его персонажа, зовут Джек).

Пример:

Джек, ты оказался в торговом центре, в главном зале. Главные входные двери закрыл охранник центра, который звал тебя, когда ты убежал от

разъярённой толпы мертвецов. Снаружи толпа зомби расправляется с теми, кому повезло значительно меньше, чем тебе, и кто не успел добежать до торгового центра. Пока что ты вне досягаемости их внимания. Ты огляделся по сторонам и осмотрел других выживших: охранник, семейная пара с ребёнком, мальчиком лет десяти, мужчина офисный сотрудник и запуганная симпатичная молодая блондинка. Твои действия?

После этого игрок сообщает рассказчику о том, что он собирается сделать или просит сообщить ему какую-то дополнительную информацию о том месте, где он находится о том, что творится вокруг. Свобода действий позволяет игрокам совершать любые действия, которые бы совершали люди в подобных ситуациях.

Осуществление действий

Игроки, как и говорилось ранее, могут совершать различные действия. Им достаточно сообщить об этом рассказчику. Рассказчик назначает параметр + навык действия, а также его сложность, в зависимости от ситуации. Затем он, либо сам игрок, бросает необходимый запас кубиков и сообщает игроку последствия.

ВАЖНО: Не говорите игроку «у тебя выпало 4 успеха или твой бросок оказался провальным», сообщайте игроку только последствия его действия.

Возвращаясь к предыдущему примеру, давайте на основе этой истории, продолжим изучение действий.

Пример:

Игрок сообщает рассказчику, что Джек хочет по внимательнее осмотреться вокруг, чтобы подыскать себе оружие. Рассказчик сообщает игроку, чтобы он сделал бросок (Восприятие «3» + Внимательность «2») со сложностью «6». Выпадает результат: 6,7,2,1,5 (1 успех). После чего рассказчик озвучивает результат игроку.

Ты огляделся по сторонам и увидел, что в дальнем конце коридора, есть магазин спортивного снаряжения, где можно себе подыскать оружие ближнего боя.

Вот именно таким образом происходят действия в мире «Зомби».

Отыгрыш NPC

NPC – это неигровой персонаж. По ходу сюжета, игрокам будут встречаться другие выжившие, с которыми они могут взаимодействовать (общаться, торговать, убеждать и манипулировать). Кто-то станет ещё одним членом группы, другие же будут нападать на игроков.

Отыгрыш NPC входит в обязанности рассказчика. Он будет общаться с игроками от имени этого персонажа, преследуя его игровые цели. У каждого NPC есть свои характеристики (параметры, навыки и показатели), которые иногда необходимо учитывать при совершении действий.

Продолжая пример истории Джека, разберёмся с отыгрышем NPC.

Пример:

Игрок изъявил рассказчику желание пойти к магазину спортивного снаряжения и поискать себе оружие.

Как только ты отправился в сторону магазина, охранник резко догнал тебя со словами:

- Эй, ты, стой! Куда ты отправился?

Игрок отвечает, что он хочет найти себе оружие.

- Нельзя! – отвечает охранник, - ты что не видишь магазин не работает, а я здесь отвечаю за безопасность товаров!

Все эти слова он говорит как-то неуверенно.

А дальше игрок может попытаться убедить охранника пройти к магазину, сославшись на то, что на улице настоящий зомби-апокалипсис, вырубить его или вообще ничего не делать, ожидая дальнейшего развития ситуации, описанной рассказчиком.

Отдельное повествование

Отдельное повествование возможно в том случае, когда в игре участвуют минимум два игрока.

Когда игроки по сюжету или по собственной инициативе разделяются, чтобы выполнить разные цели, рассказчик может придумать им

отдельные, параллельные истории, которые проходят примерно в одно и то же время.

При этом, игроки не могут в этот момент общаться и всячески взаимодействовать друг с другом, так как они «физически» находятся в разных местах.

Пример: Два игрока подъехали на автомобиле к заправке. Чтобы иметь возможность быстро взять припасы и быстро уехать, один игрок решил остаться в машине, второй, обчистить заправку. Рассказчик может вести две истории. Сначала одну, когда один игрок исследует автозаправку. Затем вторую, с ожидающим напарника водителем.

Игровое взаимодействие

Настольная ролевая игра «Зомби: Мёртвый Мир» подразумевает под собой взаимодействие игроков с рассказчиком, друг с другом и с персонажами игровой истории.

Взаимодействие игроков с рассказчиком

Рассказчик и игроки «работают в одной связке». Именно они создают историю. Рассказчик своим повествованием, а игроки своими действиями.

Игроки в любой момент могут попросить рассказчика подробнее описать то место и ту ситуацию, в которой они находятся. Они могут совершать различные действия, в свою очередь рассказчик обязан сообщить сложность этого действия, а в случае его выполнения игроком, сообщать исход. Далее история будет развиваться в соответствии с этим исходом.

Рассказчик не имеет права подсказывать игрокам, как поступить в той или иной ситуации. Он должен быть беспристрастным наблюдателем, не заинтересованным в каком-то конкретном исходе ситуации. Правда, если игрокам очень тяжело играть или наоборот, очень легко, рассказчик может облегчить и усложнить игру для поддержания драмы и общего интереса, периодически давая игрокам передышку.

По окончании игровой главы, рассказчик начисляет игрокам очки опыта и начинает следующую главу.

Взаимодействие игроков друг с другом

Игроки могут в любое время общаться друг с другом, кроме ситуации, когда рассказчик ведёт отдельное повествование для конкретного игрока.

Игроки могут обмениваться предметами, могут совершать совместные действия, в общем - действовать сообща. Но также игроки могут вести и свою скрытую игру, добиваясь своих целей.

Игроки свободны делать то, что они хотят в рамках той игровой истории, в которой они, в данный момент, играют.

Взаимодействие игроков с персонажами

Наиболее интересно взаимодействие игроков с персонажами мира игры, которых отыгрывает рассказчик. Неигровые персонажи могут быть самые разные люди, у них могут быть свои цели, который рассказчик заготовил заранее.

Такие персонажи дают игрокам дополнительные квесты и ценную информацию. Они могут вступить в группу выживших. А дальше они будут вам либо помогать, отстреливаться от зомби, либо мешать, сея смуту и разлад в группе, если у вас с ними плохие взаимоотношения.

На них можно влиять, их можно убеждать и запугивать. С ними можно и нужно торговать, совершать различного рода сделки. У многих из них будут личные тайны и желания, о которых вам предстоит узнать. Многие из них будут ни теми, кто вам кажется.

Игроки свободны в общении с такими персонажами, но будьте осторожны, потому что каким бы неигровым не был персонаж, он всё ещё «человек». Его по-прежнему можно оскорбить или разозлить любым неосторожным словом и действием.

В общем, от вас зависит, получите ли вы преданного друга, который готов пожертвовать ради вас своей жизнью, либо самого злейшего врага, который спит и видит сладкий сон о том, как он от вас избавляется.

Опыт

После того, как игроки закончили игровую главу, рассказчик распределяет очки опыта между игроками.

За что игроки получают опыт и сколько очков опыта они могут получить?

Получение очков опыта (основа)

Опыт игрок может получить в следующих случаях:

Окончание главы:

Каждый игрок автоматически получает 2 очка по окончании игровой главы.

Успех:

Игроки успешно выполнили поставленную перед ними цель – 1 очко.

Отыгрыш:

Если игрок хорошо вжился в свою роль и блестяще её исполнил (он действительно был своим персонажем, он вёл себя, так как должен был вести его герой) – 2 очка

Ценный урок:

Если игрок извлёк ценную информацию (научился чему-то новому) из пережитого опыта, он может получить 1 очко.

Смекалка:

Игрок смог удивить рассказчика, разрешив проблему нестандартным способом? Получите 2 очка.

За волю к жизни:

Игрок смог пережить тяжёлую ситуацию, опасную для его жизни – 1-2 очка.

Человечность:

Игроку будут часто попадаться ситуации, где он может проявить человеческие качества (например: игрок спас жизнь другого игрока, выжившего и т.д.). Только не переусердствуйте. Абсолютная доброта вас тоже до добра не доведёт.

Получение очков опыта (дополнительно)

То, что приведено выше – основные ситуации получения опыта игроком. Однако есть ли ограничения по получению опыта? Абсолютно нет. Одна из особенностей игры «Зомби» заключается в том, что рассказчик сам может придумать ситуации для начисления опыта игрокам.

Рассказчик может поощрить активность игрока, его вовлечённость в игру. Он может давать очки опыта за конкретные ситуации. Рассказчик может даже повышать отдельные навыки игрока, который тот использовал по ходу игры. В общем, на всё воля рассказчика.

Стоимость улучшения

Каждая черта (Параметр, Показатель, Навык) имеет свою стоимость улучшения, ниже представлена таблица, которая определяет какое количество очков опыта необходимо для увеличения черты на 1 пункт.

Черта	Стоимость (очки опыта)
Параметры:	
2 пункт	5
3 пункт	10
4 пункт	15
5 пункт	20
Показатели:	
2 пункт	3
3 пункт	6
4 пункт	9
5 пункт	12
Навыки:	
2 пункт	4
3 пункт	6
4 пункт	8
5 пункт	10

Изучение нового навыка (который до этого не использовался) – 3 очка опыта.

А теперь давайте на примере посмотрим, как происходит распределение очков опыта.

Пример: Игрок Алексей закончил главу, и рассказчик дал ему 17 очков опыта. Показатель разума у него равен «2» (Раз 2). Он решает потратить эти 10 очков для увеличения Разума до 3-го пункта. Таким образом, потратив 10 очков опыта, он увеличивает разум до «3» (Раз 3). Алексей также хочет улучшить свою способность красться с 1 до 2 (-4 очка опыта) и добавить новую способность, которую до этого не использовал: «Броски» до 1-го пункта (-3 очка опыта).

В этой книги были представлены все основные правила настольной ролевой игры «Зомби: Мёртвый мир». Взяв за основу своей игровой истории эти правила, вы можете спокойно провести игру по миру «Зомби» у себя дома.

А больше нет, да и не нужны.

Помните самое главное – история и отыгрыш. А правила... НИКАКИХ ПРАВИЛ НЕТ!

Эпилог: Жизнь продолжается (?)

Сегодня я застрелил своего лучшего друга...

Нет, за те два года, что мы были знакомы с ним, он стал мне не просто другом. Фактически я потерял родного мне человека. Учитывая то, через что мы прошли, у меня никогда не было и, наверное, уже никогда и не будет такого друга, который ради меня стал бы рисковать своей жизнью. Именно таким другом был Адам.

Застрелить его было, пожалуй, самым лучшим для него исходом. Я избавил его от возможности стать бездушным монстром. Просто смерть для нас теперь уже невозможна.

- Здесь становится небезопасно, - сказал я могильному кресту, - Сегодня мы покидаем это место, совсем скоро будет зима, мы уезжаем на север. Эрик считает, что там мертвецов поменьше.

Я посмотрел назад. Наша группа собирала вещи в машины. Настроение у всех подавленное. Не только я сегодня потерял друга.

Адам был душой этой группы. За той смелостью, человечностью и добротой, которую он всегда излучал, как я потом выяснил, скрывалась страшная боль утраты.

- Мы, наверное, не увидимся больше...

- Джим, нам пора! – кто-то крикнул со стороны нашего старого убежища.

- Нам пора, - тихо сказал я, теперь уже могиле Адама.

Мне хотелось ещё что-то сказать, но я никак не мог подобрать нужные слова.

- Прости меня, - я заплакал и упал на землю.

Я рыдал несколько минут без остановки. Мне было страшно, я остался один. Я так плакал, что даже не расслышал, как наш старожил, старик Эдвард подошёл ко мне и положил руку мне на плечо.

- Сынок, нам пора, - сказал он.

- Да, сейчас, - чуть успокоившись, ответил ему я.

- Кто знает, где он сейчас, но если где-то там и существует рай, то он точно в мире лучше нашего! - спустя несколько секунд добавил он.

Сегодня нам предстояло покинуть это гиблое место, и отправится на север, в Канаду. Путь предстоял неблизкий, но в случае успеха, мы бы смогли пережить зиму.

Зимой мертвецы замерзают, а к весне начинают гнить. Каждая последующая зима их убивает. Может быть, нам получится просто их всех пережить?

- Все готовы? – спросил я, Эдварда.

- Да. Ждём только тебя, - ответил он.

Покойся с миром, друг. Если мне повезёт, то мы ещё нескоро увидимся.

От создателей (Копирайты)

Автор игры: Александр Левашов

Игра принадлежит студии разработки настольных ролевых игр и живых квестов «**3I GameStudio**»

Ознакомиться и скачать наши игры, вы можете на нашем сайте:

<http://3igames.ru>

А теперь копирайты:

Эта книга является собственностью 3IGAMES.RU и, конкретно, Левашова Александра Сергеевича.

Вся информация размещенная в книге, включая дизайн, подбор, группировку и расположение материалов, является интеллектуальной собственностью 3IGAMES.RU и защищена Российским законодательством об авторском праве, а также международными договорами РФ по защите интеллектуальной собственности.

Никакие материалы этой книги не могут быть скопированы либо опубликованы в любой форме, печатной или электронной, кроме той копии, которая скачивается на компьютер пользователя в момент просмотра материала.

Все скачанные вами материалы предназначены исключительно для личного некоммерческого использования. Любое иное использование материалов по другому назначению является нарушением авторских прав 3IGAMES.RU.

Мы явным образом запрещаем использовать и размещать материалы этой книги на других интернет ресурсах без нашего согласия.

(с) 2013 год